

© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
NEW SÚPER JUEGOS
Edición Coleccionista
164 PÁGINAS
GRUPO ZETA
23 REVIEWS SELECTAS
Persona 5
Mario Kart 8 Deluxe
Mass Effect: Andromeda
Dragon Quest Heroes II
The Sexy Brutale
Ghost Recon Wildlands
Lego City Undercover
NieR: Automata…
NEW SÚPER JUEGOS Retro
¡SÚPER EXCLUSIVA!
LORNA, EL JUEGO QUE DINAMIC SOFTWARE JAMÁS PUBLICÓ
TOKI
Mono sapiens princesa busca
IN THE HUNT
20.000 píxeles de viaje submarino
THE LEGEND OF ZELDA
LA EPOPEYA DE HYRULE, TRES DÉCADAS TRAS LA TRIFUERZA
GOLDEN AXE
Repasamos la saga a lomos de un Bizarrian
PALEOPORTÁTILES: DE AUTO RACE A GAME POCKET COMPUTER
¡DOBLE PORTADA!
FUTURO PERFECTO
Rime
6,95€
(CANARIAS 7,10 €)
00003
8 420565 001410
TEKKEN 7™
El ocaso del clan Mishima
¡EL FENÓMENO SWITCH A EXAMEN!
ANÁLISIS, OPINIÓN, AVANCES…



GRUPO ZETA

EDITORIAL

Nos gusta la primavera, y más si es tan movidita y prolífica en buenos lanzamientos como la que estamos disfrutando. Apenas nos habíamos recuperado del pasado arreón navideño cuando comenzaron a brotar juegazos, día tras día, semana tras semana. *Resident Evil VII biohazard* inauguró el nuevo año pero pronto llegaron *Yakuza 0, Gravity Rush 2, Nioh, Horizon Zero Dawn*... Un inicio con una intensidad que no recordábamos en mucho tiempo, y todo esto sin mencionar al fenómeno de 2017, que no es otro que Nintendo Switch y ese fiel e inseparable compañero de aventuras llamado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, posiblemente la experiencia jugable más gratificante, inmersiva y extensa jamás creada. Ante un comienzo así, pocos peros pueden ponérsele a la máquina aunque bien es cierto que volver a alcanzar esos niveles de excelencia y calidad va a ser prácticamente imposible. Poco a poco su desangelado catálogo inicial va aumentando, *Mario Kart 8 Deluxe* es otra garantía de éxito y la eShop se empieza a poblar de mejores títulos. Es lo que pasa cuando una máquina y su acertada filosofía te atrapan. Deseas jugar cada vez más, sientes una imperiosa necesidad de nuevos títulos y sensaciones.

Pero estas sensaciones no empiezan y terminan en Switch, porque esa leyenda viva llamada *Tekken 7* está a la vuelta de la esquina, por eso os hemos preparado un completo reportaje, a la vieja usanza, con el bueno de Doc a los mandos. Pero si lo vuestro no son los beat'em-ups, hay catálogo para todos los gustos: *Persona 5, Mass Effect: Andromeda, NieR: Automata, The Sexy Brutale, Outlast 2*... Y si necesitáis una sobredosis de buen retro, ya sabéis, no tenéis más que darle la vuelta a la revista y los polígonos se convertirán en píxeles.

Marcos García

REPORTAJES

REVIEWS

FUTURO PERFECTO

LA OTRA PORTADA

Síguenos en:






Tekken 7

¿El final de la saga Mishima?

Doc

Lanzado en su versión recreativa celebrando el 20º aniversario de la saga, Tekken 7 llega al fin a PS4, Xbox One y PC con todas las mejoras de Fated Retribution y novedades exclusivas. Te contamos cómo la saga de lucha 3D por excelencia ha alcanzado el nivel más absoluto de perfección con su séptima entrega.

Desde que salió *Mass Effect*, uño de Hierro, traducción literal del japonés "Tekken", lleva veinte años reinventándose, innovando en un género que creíamos muerto hasta hace poco, y asentando las bases de la lucha 3D como ninguna otra saga de beat'em-up desde la aparición del primer *Virtua Fighter*. A lo largo de dos décadas, *Tekken* ha ido superando los tremendos altibajos de un género, hasta hace poco, en peligro de extinción, mientras bombardeaba con obras maestras todas las generaciones de consolas desde el lanzamiento de la primera PlayStation. Ahora, tras dos años haciendo furor en los salones (nipones, obviamente), con dos versiones diferentes del juego, *Tekken 7* encamina sus pasos hacia el mercado doméstico con la que está llamada a ser la versión definitiva del título de Bandai Namco.

Aunque en ocasiones lo parezca (¿dónde está *Tekken X Street Fighter*?), Katsuhiro Harada y su equipo no se han dormido en los laureles, ni mucho menos. Cuatro años después de *Tekken Tag Tournament 2*, la saga regresa con nuevas mecánicas de lucha, un suculento plantel de personajes, nuevo motor gráfico (Unreal Engine 4) y todos esos pequeños detalles que convirtieron en referencia absoluta a todas las versiones domésticas de la saga de Namco. *Tekken 7* vuelve a agarrarse a la turbulenta historia del clan Mishima y se convierte en una "entrega canon" de la saga, con una compleja narrativa que da vida y sentido a cada enfrentamiento en el juego.

En dicha historia participan personajes que nos desvelarán detalles de la saga que hasta ahora habían permanecido en secreto; sin ir más lejos, conoceremos a Kazumi Mishima, esposa de Heihachi, que podremos manejar y a la que nos enfrentaremos, muy probablemente, al final del juego. Y aún no sabemos ni cómo ni por qué, pero Akuma, de la saga *Street Fighter*, participa activamente en esa narrativa de un modo, supuestamente, coherente.



De lo que estamos seguros es de que la aparición de Akuma va más allá de un simple guiño a la saga de Capcom; no sabemos si forma parte de aquél proyecto llamado *Tekken X Street Fighter* que nunca llegó a ver la luz, pero encaja en *Tekken 7* de un modo espectacular: ataques, combos, movimientos especiales y hasta su Raging Demon han sido plasmados en el título de Namco sin alterar en exceso el desarrollo "normal" del juego, sin que su aspecto parezca fuera de lugar o sus posibilidades de victoria frente a cualquier otro personaje sean mayores o menores. El trabajo de adaptación del Team Tekken es sublime. Con la llegada de Akuma, se incluye la barra de súper EX, de la que también hará uso Eliza, personaje estrenado en *Tekken Revolution* que llegará con el primer DLC del juego.

Revolución jugable

Desde la aparición de *Tekken 3*, ninguna otra entrega de la saga había sacudido, en el mejor de los sentidos, los cimientos jugables de la serie de Namco; *Tekken 7* mantiene su base, pero sigue evolucionando y marcando las pautas de un género en el que, en la actualidad, no tiene ningún tipo de rival. La versión doméstica del juego, que estrenará la saga en PC, une los elementos del *Tekken 7* original (lanzado en 2015), las novedades de *Fated Retribution* (que llegó a los salones un año después), y todas las innovaciones que Harada y su equipo han tenido tiempo de incluir en todos los aspectos posibles: personajes, contenidos y extras de todos los colores.

Con respecto a anteriores entregas, *Tekken 7* aporta un mayor equilibrio entre personajes y añade elementos a su mecánica que enriquecen su jugabilidad. Al fin, Bandai Namco se ha rendido a las exigencias actuales del género y ha incluido la posibilidad de ejecutar espectaculares movimientos especiales denominados Rage Arts. Solo pueden realizarse "al borde la muerte", con menos de un 20% de energía,

///Veinte años después de su nacimiento, la saga de Namco, referente en la lucha 3D, alcanza su culmen visual y jugable y pone fin a la saga Mishima///



NUEVO MODO HISTORIA
La versión doméstica del juego incluirá, como suele ser habitual en la saga, un trabajado modo historia compuesto por una gran cantidad de niveles en los que se intercalan vídeos, combates y escenas generadas en tiempo real. Estamos impacientes por saber cual es el nexo de unión entre Heihachi, su mujer Kazumi, su hijo Kazuya y... ¡Akuma!



AKUMA

No sabemos si la inclusión del personaje de *Street Fighter* forma parte de los "restos" del proyecto *Tekken X SF* o si ha sido creado exclusivamente para la ocasión. De lo que estamos seguros es de que la saga del Puño de Hierro le sienta increíble a Akuma, que encaja a la perfección, jugable y visualmente, en *Tekken 7*.

pero pueden restar hasta un 30% de la barra del oponente. Junto a los Rage Arts están los Rage Drive, también ejecutables como "último aliento", una vez por round, más discretos, versión potenciada de un movimiento determinado de cada personaje. El desarrollo de los combates también se verá afectado por la inclusión de elementos como el Super Slow y los ataques Power Crush; el primero de ellos ralentiza la acción en un momento decisivo, con los dos personajes "a un toque" mientras se lanzan un ataque definitivo al mismo tiempo. Hará las delicias en los torneos de eSports. Los Power Crush son ataques muy poderosos que no pueden ser interrumpidos por ataques medios o altos del enemigo (los barridos sí lo paran) y conectan a costa de la energía del jugador que los ejecuta (si son golpeados durante el Power Crush, claro).

Elementos exclusivos

Las versiones domésticas del juego de Namco no solo contarán con todas las novedades ya mencionadas, también, siguiendo la línea de la saga, incluirán elementos como un completísimo modo historia (The Mishima Saga) en el que manejaremos a varios personajes en las más diversas situaciones, una inmensa galería de vídeos e ilustraciones

[!]

Por primera vez, Tekken incluye lo más parecido a los "supers" de la saga Street Fighter. Los Rage Arts solo pueden ejecutarse una vez por round, cuando la energía está por debajo del 20% y son de lo más espectacular.

NUEVOS PERSONAJES

MASTER RAVEN

La "jefa" del famoso ninja que se dio a conocer en la quinta entrega de la saga toma el protagonismo en este Tekken 7. Sus movimientos son prácticamente idénticos; si manejabas bien a Raven, con Master Raven te moverás como pez en el agua.

GIGAS AKUMA

Personaje en la línea de Jack, Kuma o Panda, lento pero demoledor. Muchos de sus movimientos recuerdan a los de Craig Marduk y se rumorea que es el luchador aparecido por primera vez en Tekken 4 con algunas mejoras cibernéticas.

LUCKY CHLOE

Esta simpática Otaku, ataviada con un disfraz a medio camino entre gato y "maid", posee una original técnica de lucha que recuerda al Break-Dance. Junto a Eddie Gordo, el personaje perfecto para los "machaca-botones" y auténtica pesadilla si no te sabes sus ataques.





NOVEDADES EN LAS MECÁNICAS DE JUEGO

Tekken 7 es la entrega de la saga que más novedades jugables ha incluido desde la aparición de *Tekken 3*. Rage Drive y Rage Art encabezan la lista debido a su importancia. Para realizar cualquiera de los dos tenemos que tener la energía en rojo (menos de un 20%). El primero nos permite potenciar un ataque determinado y el segundo es el clásico "especial" del género: una sucesión de golpes capaz de restar más del 30% de la energía del oponente. Namco también ha incluido el "Super Slow" (cámara lenta cuando los dos jugadores, moribundos, lanzan un golpe a la vez), el "Power Crush" (ataque que no puede pararse con golpes, aunque resten energía igualmente) y la barra EX, exclusiva de Eliza y Akuma... por ahora.

///La versión doméstica del juego de Namco será la tercera revisión de Tekken 7, después del arcade original y de la actualización Fated Retribution///

en la que encontraremos materiales de toda la saga, personajes que no están en la recreativa original como Eddie Gordo... Y, volviendo a "favorecer" a los usuarios de PlayStation, Harada y su equipo tienen un par de ases bajo la manga exclusivos para la versión de *Tekken 7* en la consola de Sony: el modo Jukebox te permitirá sustituir cualquier canción que suene durante el juego por un tema cualquiera de toda la saga, tendrá trajes y accesorios exclusivos e incluirá un modo VR del que aún no se ha desvelado ni un solo detalle. Y hablando de trajes y accesorios, junto a los modos arcade, práctica e historia encontraremos el Treasure Battle, una serie de combates en los que lucharemos por conseguir un botín que contendrá complementos y accesorios con los que personalizar el aspecto de nuestro personaje.

El salto a Unreal Engine 4

Tekken 6 acabó con la exclusividad de la saga en PlayStation y, por primera vez, la séptima entrega de la saga no funciona en un hardware basado en las especificaciones de las consolas de Sony. Desde el primer *Tekken*, que funcionaba en System 11 (básicamente una PSX), la saga ha ido pasando por todas las máquinas de Sony en su versión "industrial" y explorando »

[?]

En los dos próximos DLC para el juego llegarán personajes "invitados" de otras franquicias; ¿serán, al igual que Akuma, los diseños originales de aquél hipotético Tekken X Street Fighter que nunca llegó a ver la luz?



HEIHACHI
El líder del clan Mishima adquiere un inusitado protagonismo en el argumento de Tekken 7. La relación con su mujer, Kazumi (personaje jugable) y, sorprendentemente, con el mismísimo Akuma, serán parte esencial de la historia del juego.

EDDIE GORDO
Ausente en las dos versiones de Tekken 7 para recreativa, el Mestre Capoeirista, sensación de la tercera entrega de la saga, regresará a Tekken en sus versiones domésticas. A su loco catálogo de patadas y volteretas se sumarán los espectaculares Rage Drive y Rage Arts.

LA HISTORIA DE TEKKEN



TEKKEN

Lanzamiento:
04/12/1994 Arcade
31/03/1995 PSX

Tras el éxito en los salones de Virtua Fighter 2, Namco decide subirse al carro de la lucha 3D por todo lo alto. Tekken estrena el acuerdo entre Namco y Sony para usar su hardware en recreativas y permite una conversión perfecta a PSX, donde podíamos desbloquear a los jefes del juego y ver finales diferentes para cada uno de los personajes.





TEKKEN 2

Lanzamiento:
03/08/1995 Arcade
29/03/1996 PSX

Tekken 2 añade seriedad a la saga y se consagra como auténtica referencia del género con novedades jugables como los reversal y las multi-llaves. La conversión para PlayStation, pixel perfect, incluía extras como su intro y un final diferente para cada personaje, junto a modos de juego como Survival, Team Battle, Time Attack y Practice.





TEKKEN 3

Lanzamiento:
20/03/1997 Arcade
26/03/1998 PSX

Quince nuevos personajes, posibilidad de esquivar ataques, más velocidad, el potente hardware de System 12... Tekken 3 fue el juego de lucha 3D perfecto, base jugable para el resto de la saga y conversión modélica para PlayStation, donde se incluían Tekken Force, Tekken Ball y vídeos con intros y finales para todos los personajes del juego.



TTT

Lanzamiento:
29/07/1999 Arcade
30/03/2000 PS2

La base jugable de Tekken 3 dio vida a la primera entrega de la saga en la que los combates eran 2vs2, con posibilidades de realizar combos y técnicas entre los dos miembros de cada equipo. La conversión en esta ocasión superaba con creces la calidad del original, ya que era el estreno de la saga en PlayStation 2, que acababa de llegar al mercado.



TEKKEN 4

Lanzamiento:
12/07/2001 Arcade
28/03/2002 PS2

La saga se estrena en System 246, el hardware de PS2, con una entrega más oscura cuya principal novedad, aparte de las mejoras gráficas, era la inclusión de límites en los escenarios y la utilización de los mismos para realizar combos. La conversión a PS2 era idéntica a la recreativa original y trajo de vuelta el modo Tekken Force, con una nueva perspectiva de juego.




TEKKEN 5

Lanzamiento:
17/11/2004 Arcade
31/03/2005 PS2

Bajo el hardware System 256 (una PS2 mejorada), la saga vuelve a sus orígenes; suaviza los desniveles del terreno, recupera escenarios infinitos y acelera su jugabilidad. La versión para PS2 incluye por primera vez la opción de personalizar el aspecto de nuestro luchador y el original modo Devil Within, evolución del mítico Tekken Force.





NUEVOS ESCENARIOS
Los escenarios de Tekken 7 heredan los "modificadores" de anteriores entregas (acotados con paredes, con varias alturas, etc.) y, aparte, incluyen diferentes efectos climatológicos y de iluminación que se verán modificados, junto a su banda sonora, en cada uno de los rounds disputados.

JUEGO ON-LINE
Junto a los esperados modos "ranked" y libre de juego online, Tekken 7 permitirá crear torneos personalizados, con participación como espectador y con recompensas para los ganadores.

///El control de Akuma es idéntico al que tiene en la saga Street Fighter, incluyendo combos, y encaja a la perfección en la mecánica de Tekken 7///

algún que otro sistema creado en exclusiva para los títulos de Namco, como el System 12 (una PlayStation con el procesador a 48 MHz) o el System Súper 256, una PlayStation 2 súper vitaminada. Ahora, con el salto al hardware x86, Namco ha aprovechado las facilidades que le brinda Unreal Engine 4 y, sobre todo, se ha allanado el terreno a la hora de convertir su nuevo *Tekken* a diferentes sistemas. PS4, Xbox One, PC y la recreativa de *Tekken 7* poseen la misma arquitectura. En la práctica, la séptima entrega de la saga mantiene la suavidad en el frame rate que todos los *Tekken* han mostrado siempre y añade un nivel de detalle absurdo. Sigue teniendo la esencia de la saga de Namco, visualmente es cien por cien *Tekken*, pero posee un aspecto mucho más realista y detallado, algo que evidencia, sobre todo, el diseño de los nuevos personajes. Las viejas glorias de la saga tienen mejor aspecto que nunca, pero el detalle con el que se han diseñado los nuevos personajes es impresionante: prendas, peinados, accesorios... Hasta los complementos y los atuendos del modo Treasure Battle tienen un detalle brutal y encajan a la perfección con los diseños originales. Eso sí, Namco nunca llegó a desvelar las especificaciones técnicas del hardware en el que funciona la versión arcade de *Tekken 7*, así que no sabemos si un PC de ultimísima generación le sacará más partido al juego de lo que lo hagan Xbox One o PlayStation 4. Seguro que en términos de resolución habrá una gran diferencia, pero no sabemos hasta qué punto aprovechará el hardware de un PC potente.

El juego de lucha 3D definitivo

A falta de probar las versiones finales del juego y con la experiencia de la recreativa y una beta de PS4 aún en la retina, podemos afirmar que *Tekken 7* tendrá calidad y contenido para colmar al fan de la lucha 3D más entusiasta. A nivel jugable, el título de Namco ofrece una inmensa cantidad de personajes, novedades en el control y las mecánicas de juego, un ajustadísimo equilibrio entre los luchadores



TEKKEN 6

Lanzamiento:
26/11/2007 Arcade
29/10/2009
PS3/X360/PSP

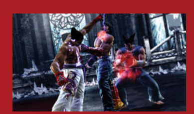
El hardware de PS3 entra en escena y brinda a Namco el System 357 para su nuevo Tekken. Su nuevo motor gráfico incluye el motion blur por primera vez en un juego de lucha y animaciones más realistas. Tekken 6 estrena el modo Rage y la posibilidad de hacer rebotar a los enemigos contra el suelo para crear mortíferos combos.



TTT2

Lanzamiento:
14/09/2011 Arcade
13/09/2012
PS3 y Xbox 360

La saga vuelve a dar de lado al argumento original de Tekken para ofrecer a los fans un título con combates 2vs2, prácticamente todos los personajes de la saga y todas las mejoras introducidas en Tekken 6. Harada se saca de la manga el concepto Tag Assault: combos en los que aparecen los dos miembros del equipo al mismo tiempo en pantalla.



¿Sabías qué...?

Hasta la aparición de Tekken 7, todas las recreativas de la saga tenían un hardware basado en alguno de los sistemas PlayStation aparecidos desde la primera PSX. Tekken 7 cambia radicalmente la tradición, utilizando un sistema x86, de arquitectura similar a PS4, Xbox One y, por supuesto, PC.







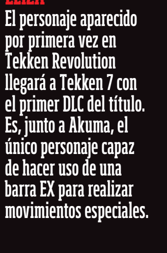
(esta será la tercera revisión del juego tras dos años en los salones nipones)... Y a otros niveles, los extras exclusivos para las versiones domésticas, su modo historia, las posibilidades online que plantea y sus opciones de personalización prometen meses de diversión.

Y aunque aún es pronto, Bandai Namco ya se ha pronunciado sobre el futuro de *Tekken 7*. Para empezar, el primer DLC (gratuito para los que hayan reservado el juego) llegará junto al lanzamiento e incluirá a Eliza, personaje elegido por votación popular para su inclusión en *Tekken Revolution*, que regresa en esta nueva entrega de la saga. Namco ya ha dejado caer que en verano, *Tekken 7* recibirá un nuevo modo de juego. Y en el futuro llegarán dos nuevos DLC, uno en invierno y otro en primavera de 2018, ambos con nuevos trajes y complementos y cada uno de ellos con un personaje "invitado" de otra franquicia ¿Estarán ahí los esfuerzos invertidos en *Tekken X Street Fighter*? El tiempo (y Harada) lo dirán.

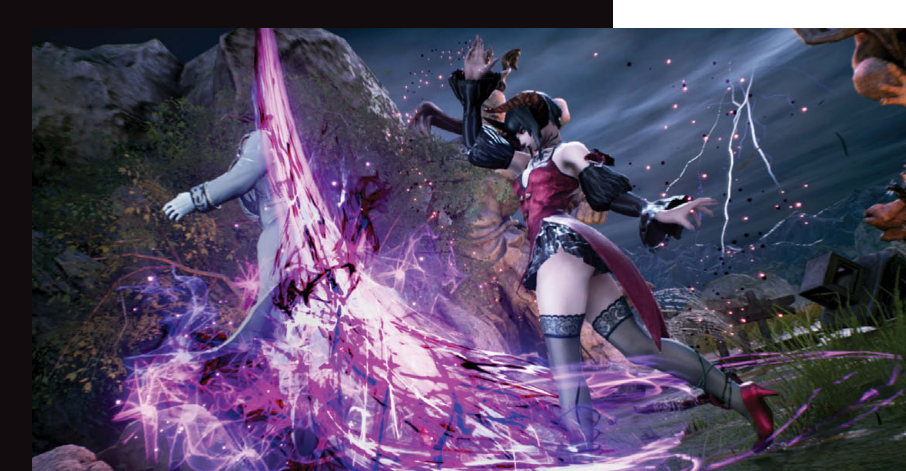
///Harada y su equipo repiten estrategia: lanzamiento tardío en versión doméstica que se compensa con mejoras de todo tipo y una ingente cantidad de extras///

UN FUTURO EN FORMA DE DLC

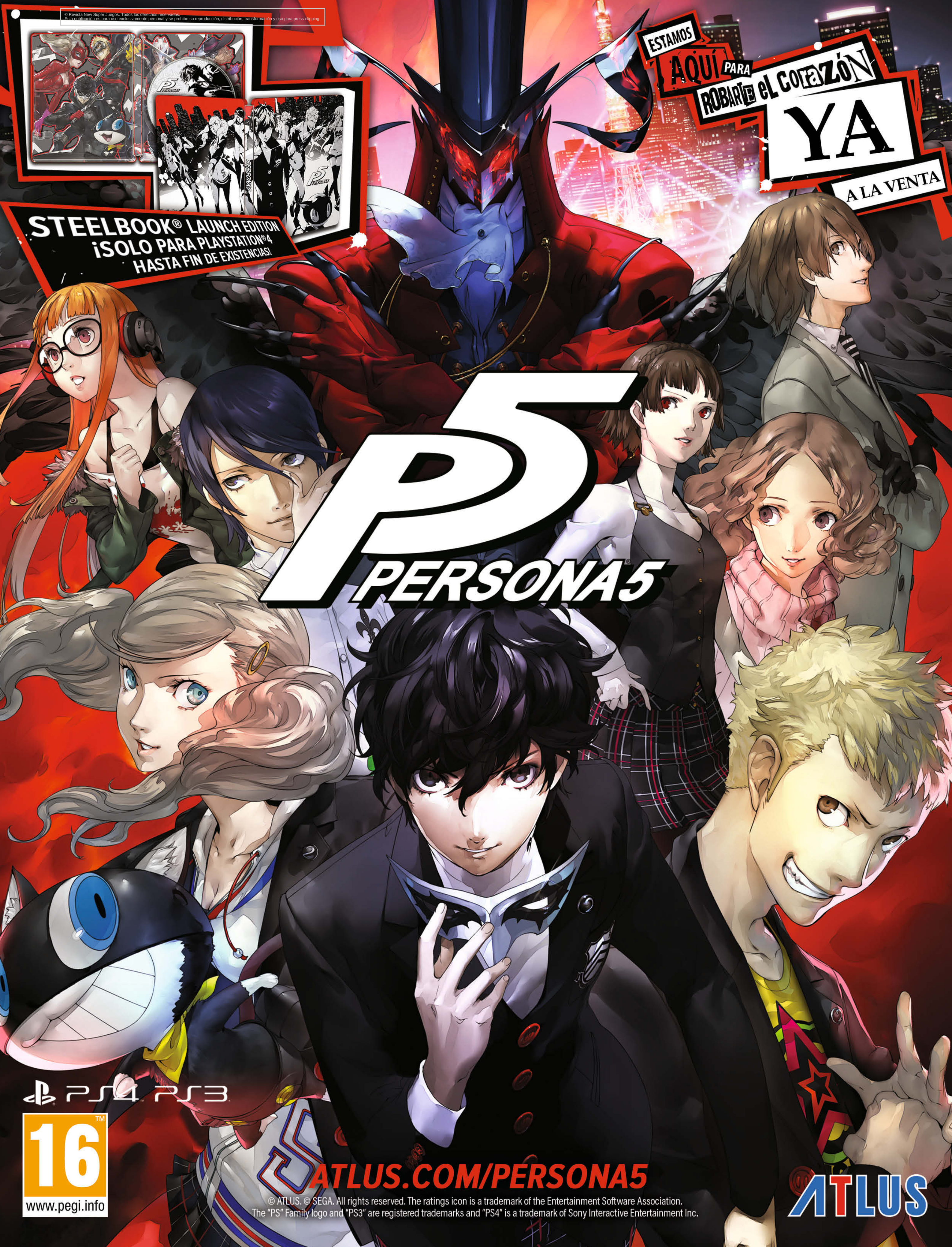
Con el juego a punto de estrenarse (aunque puede que cuando leas estas líneas ya esté en el mercado), Bandai Namco tiene muy claro el futuro de *Tekken 7*. Para empezar, Eliza (aparecida anteriormente en *Tekken Revolution*), llegará de forma gratuita junto al lanzamiento del juego... si lo habías reservado. El calendario de contenido descargable propuesto plantea un nuevo modo de juego para verano y dos nuevos DLC, uno de ellos para invierno y otro para primavera del próximo año. Ambos llegarán cargados de trajes y complementos, un nuevo escenario (cada uno) y la presentación de un nuevo personaje, invitado de otra franquicia, en cada uno de los DLC.



ELIZA
El personaje aparecido por primera vez en Tekken Revolution llegará a Tekken 7 con el primer DLC del título. Es, junto a Akuma, el único personaje capaz de hacer uso de una barra EX para realizar movimientos especiales.






STEELBOOK® LAUNCH EDITION
¡SOLO PARA PLAYSTATION®4
HASTA FIN DE EXISTENCIAS!
ESTAMOS AQUÍ PARA ROBARTE EL CORAZÓN
YA
A LA VENTA
P5
PERSONA5
PS4 PS3
16
www.pegi.info
ATLUS.COM/PERSONA5
ATLUS
© ATLUS. © SEGA. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.
The "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

El cambio de Switch

Nintendo ha dado vida a un nuevo concepto de consola que aúna la sobriedad de las máquinas de sobremesa con la versatilidad de los dispositivos portátiles. ¡Switch!



PORTÁTIL O SOBREMESA

UN NUEVO CONCEPTO, NUEVAS POSIBILIDADES

En lugar de apostar por el poderío técnico, Nintendo como siempre ha decidido crear algo diferente con su nueva consola. De hecho, para muchos de nosotros se trata de un sueño hecho realidad. Una consola portátil y de sobremesa real, sin trampa ni cartón, que nos permite cambiar de un modo a otro en cuestión de segundos de manera cómoda y sencilla. Hasta que no pruebas esta flexibilidad lúdica que ofrece Switch no sabes realmente el alcance de dicha cualidad. Una nueva forma de entender los juegos que nos ha convencido plenamente.

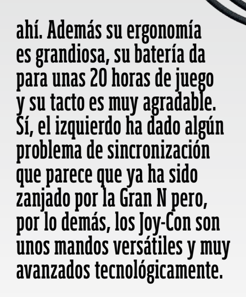
Desde el pasado 3 de marzo (bueno, nosotros en realidad la recibimos unos días antes) llevamos disfrutando de Switch, la nueva consola de Nintendo que ofrece un concepto híbrido -sobremesa y portátil a la vez- que ha revolucionado el sector de los videojuegos. Afortunadamente la máquina ha causado un tremendo impacto entre los jugadores y ya ha vendido casi tres millones de unidades en todo el mundo. Dicho esto, ¿qué sensaciones nos ha dejado durante todo este tiempo que hemos pasado con ella? ¿Y qué futuro le atisbamos? Eso es lo que vamos a tratar de explicaros ahora mismo.

En cuanto a la máquina en sí, lo cierto es que cuanto más jugamos con ella más nos convence: es una delicia de consola. El diseño de la misma es muy ergonómico y da gusto tenerla entre los dedos cuando disfrutamos de ella en su modo portátil, opción que para muchos de nosotros nos parece uno de sus puntos fuertes. Es un gusto pasar en cuestión de segundos de jugar en la televisión a hacerlo de manera portátil, especialmente si tenemos siempre acoplados los Joy-Con a la misma. La calidad de su pantalla es tremenda y, de hecho, algunos de sus títulos (como el propio *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*) se ven mejor y se comportan de manera más estable en modo portátil.

Los mandos Joy-Con también nos tienen enamorados. Sí, ya sabemos que el izquierdo ha dado problemas de sincronización a ciertos jugadores (a nosotros no, que conste). Pero dejando de lado este inconveniente, nos parecen unos mandos increíblemente bien diseñados y más versátiles que cualquiera de los que podemos encontrar



hoy en día para cualquier otra máquina. Son una virguería técnica y, también, muy ergonómicos. Otra característica de la que no se ha hablado mucho pero que nos parece excepcional es su modo en espera. Merced a esta opción podemos dejar el juego en cualquier momento y durante el tiempo que creamos oportuno (siempre que no se agote la batería) para, después, seguir con la partida exactamente en el mismo punto en la que la dejamos. Puede parecer un detalle tontorrón y secundario, pero creednos si os decimos que cuando te acostumbras a esta función la echas en falta en el resto de máquinas que no cuentan con ella. Y algo parecido sucede con su comportamiento y rendimiento en general. Podemos afirmar que se trata de la máquina más silenciosa de todas las que se encuentran ahora mismo en el mercado, y con mucha diferencia: el hecho de usar cartuchos (o tarjetas) en lugar de discos ayuda mucho en este aspecto.
Estas sensaciones tan positivas nos hacen vislumbrar un futuro muy esperanzador para Switch, aunque hay algo que nos preocupa más allá de la limitada duración de su batería o su poco fiable Dock: su





ESA MARAVILLA LLAMADA JOY-CON

UNOS MANDOS QUE ESCONDEN NUMEROSOS SECRETOS

Una de las cualidades más destacadas de Switch son sus mandos Joy-Con. Lejos de ser convencionales, estos pads esconden numerosos secretos y tecnología de vanguardia que pueden ser aprovechados por los desarrolladores para sus producciones. Más allá de poder ser usados tanto de manera conjunta mediante el armazón -o Grip- como independiente (ideal para jugar a dobles en modo Laptop), ambos mandos poseen acelerómetro y giroscopio internos, palanca de control, vibración HD y ocho botones de acción más otros de apoyo. Pero hay más. El derecho también cuenta con un lector NFC compatible con los amiibo así como una cámara infrarroja de movimiento muy precisa; mientras que el pad izquierdo posee un botón para capturar pantallas... y vídeos en un futuro cercano. De momento no son muchos los títulos que explotan todas las cualidades de estos mandos (ninguno, de hecho), pero su potencial está ahí. Además su ergonomía es grandiosa, su batería da para unas 20 horas de juego y su tacto es muy agradable. Sí, el izquierdo ha dado algún problema de sincronización que parece que ya ha sido zanjado por la Gran N pero, por lo demás, los Joy-Con son unos mandos versátiles y muy avanzados tecnológicamente.



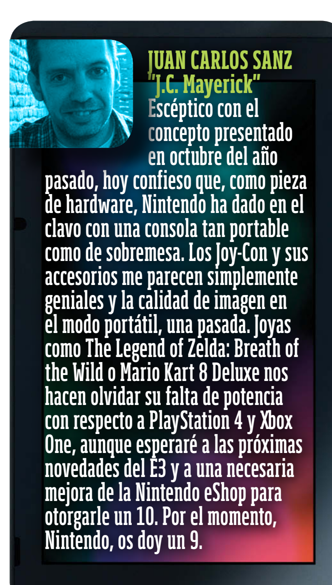
LOS JUEGOS

CALIDAD INDISCUTIBLE PERO, ¿Y CANTIDAD?

Switch ha llegado acompañada de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, uno de los más serios candidatos a Juego del Año. Sin embargo y a pesar de que *Mario Kart 8 Deluxe*, *Puyo Puyo Tetris* y otros títulos (muchos de ellos digitales) han dado la talla, todavía tenemos dudas acerca del catálogo de esta consola a medio y largo plazo. Juegos como *ARMS*, *Splatoon 2* y el esperadísimo *Super Mario Odyssey* gozan de un aspecto formidable... pero todos ellos son obra de Nintendo. ¿Y qué pasa con las Third Parties y su apoyo? Esa es la pregunta del millón. *FIFA*, *NBA 2K*, *Skyrim* y otros títulos estarán en Switch, pero de momento lo cierto es que los juegos multiplataforma más importantes que han aparecido durante esta primera parte del año han obviado la nueva máquina de Nintendo. Esperemos que este panorama cambie.



MARCOS GARCÍA "The Elf"
Para mí Nintendo Switch va asociado a Breath of the Wild. Desde que el pasado 3 de marzo acudí, emocionado, a adquirir la máquina no he podido sacar la tarjeta de Zelda de la consola. El concepto portátil+sobremesa es impecable y muy cómodo, tanto, que quizá habría que otorgarle una nueva definición. Con la llegada de Mario Kart 8, aportaciones de lujo en eShop como I am Setsuna, Wonderboy y alguna maravilla de Neo Geo, el universo Switch va tomando forma, aunque sigo echando en falta un catálogo más poderoso y una eShop más completa, pero hay que darle tiempo. ¡Ah! y esa batería... debería durar algo más.



JUAN CARLOS SANZ "J.C. Mayerick"
Escéptico con el concepto presentado en octubre del año pasado, hoy confieso que, como pieza de hardware, Nintendo ha dado en el clavo con una consola tan portable como de sobremesa. Los Joy-Con y sus accesorios me parecen simplemente geniales y la calidad de imagen en el modo portátil, una pasada. Joyas como The Legend of Zelda: Breath of the Wild o Mario Kart 8 Deluxe nos hacen olvidar su falta de potencia con respecto a PlayStation 4 y Xbox One, aunque esperaré a las próximas novedades del E3 y a una necesaria mejora de la Nintendo eShop para otorgarle un 10. Por el momento, Nintendo, os doy un 9.



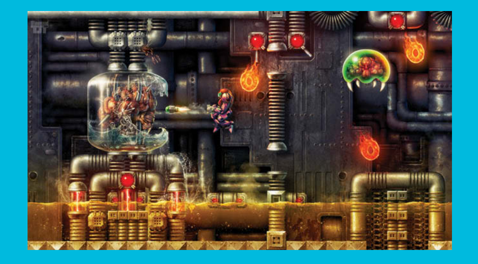
MARÇAL MORA "Retromaquinitas"
Nintendo Switch termina de forma brillante lo que Wii U empezó: es la sobremesa portátil hecha realidad. Las barreras de los espacios de juego se difuminan y la sobremesa sale de las cuatro paredes de casa para convertirse en juego en cualquier sitio y en cualquier momento. Jugar (literalmente) al mismo Zelda o a Mario Kart 8 en la televisión del salón que en el transporte público parecía una utopía no hace tanto. La transición entre ambas es rápida y sin fisuras. La máquina cumple con creces, ahora le toca el turno a sus juegos, que marcarán la diferencia entre una gran idea y una gran consola.



LOS QUEREMOS EN HD

TÍTULOS QUE NOS HARÍAN LLORAR DE EMOCIÓN

Nintendo se ha propuesto apoyar efusivamente a su nueva consola, hasta el punto de que ha asegurado que piensa editar al menos un juego First Party de envergadura al mes durante su primer año de vida. Fantástico. ¡Pero queremos más! Imaginad si la Gran N se decidiera a remasterizar en HD algunas de las producciones más queridas y aclamadas de sus consolas clásicas, joyas como las que os mostramos.



01 Super Metroid (SNES)
02 Super Mario Galaxy 1 y 2 (Wii)
03 F-Zero GX (GameCube)
04 Super Mario 64 (Nintendo 64)
05 Chrono Trigger (SNES)
06 Super Mario Sunshine (GameCube)
07 Metroid Prime Trilogy (Wii)
08 Super Mario Bros. 3 (NES)
09 The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
10 Wave Race 64 (Nintendo 64)

catálogo de juegos. No tenemos duda alguna de que Nintendo ha aprendido de sus errores del pasado y va a apoyar a Switch con todas sus fuerzas, hasta el punto de que se ha comprometido a editar al menos un juego de envergadura al mes. Ya han llegado *Zelda: Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe* y dentro de nada también lo harán otros juegos muy esperados como *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers* (26 de mayo), *ARMS* (16 de junio) y *Splatoon 2* (21 de julio). ¿Pero será suficiente? Esa duda no deja de rondar nuestra mente dado que pese a que las grandes editoras (desde Square Enix a Capcom, Sega, 2K Games, Ubisoft, Bandai Namco o Tecmo Koei entre otras muchas) ya se han posicionado como aliados dentro del ecosistema de Switch y, en algunos casos, ya han desarrollado juegos para la máquina, lo cierto es que la inmensa mayoría de los títulos más destacados que han sido editados durante los últimos meses para PS4, Xbox One y PC no han terminado de dar el salto a la consola de Nintendo. Consuela saber que obras como *Dragon Quest X* y *XI, NBA 2K18, Sonic Mania* y *Forces* o *Skyrim* llegarán a Switch pero, ¿lo harán también otras producciones muy esperadas como *Red Dead Redemption 2*, por ejemplo? Tenemos serias dudas al respecto que irán desvelándose durante las próximas semanas.
Lo que sí que es innegable es que Switch ha arrancado con muchísima fuerza y se ha convertido en una de las consolas mejor recibidas de toda la historia de este sector. Por algo será, ¿no creéis?.

> ///Los primeros dos meses con Switch nos han convencido plenamente. Es una consola muy bien diseñada que goza de un futuro prometedor///

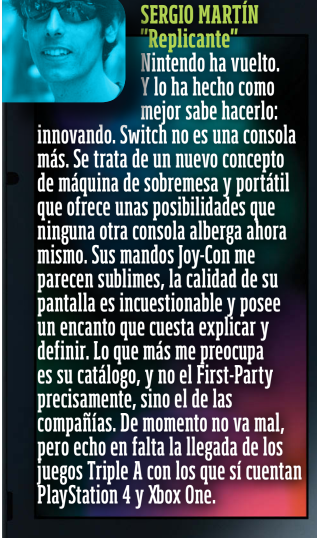
LO QUE MENOS NOS HA GUSTADO

- La duración de la batería no termina de convencernos. Tres horas de media nos parece poco.
- El Dock que viene de serie para conectar la consola a la televisión es de todo menos fiable.
- El catálogo de juegos está un poco descompensado y faltan más títulos de entidad.



MANUEL PANADERO
"The Fox"

Switch es por fin una realidad y demuestra que el concepto híbrido (portátil y sobremesa) funciona a la perfección, y no hay duda que vistas sus ventas iniciales Nintendo ha vuelto a dar en la tecla. La experiencia de juego es satisfactoria, gracias a la enorme calidad de sus materiales, la increíble pantalla y los mandos Joy-Con, una maravilla tecnológica que dará mucho que hablar en el futuro (¿los usaremos para VR?). Nintendo ha apostado por la versatilidad y la diversión, sin olvidar a jugadores experimentados ni a los casuales. Ahora solo queda esperar que la magia inunde su catálogo de juegos tras la estela que ha dejado Zelda.



SERGIO MARTÍN
"Replicante"

Nintendo ha vuelto. Y lo ha hecho como mejor sabe hacerlo: innovando. Switch no es una consola más. Se trata de un nuevo concepto de máquina de sobremesa y portátil que ofrece unas posibilidades que ninguna otra consola alberga ahora mismo. Sus mandos Joy-Con me parecen sublimes, la calidad de su pantalla es incuestionable y posee un encanto que cuesta explicar y definir. Lo que más me preocupa es su catálogo, y no el First-Party precisamente, sino el de las compañías. De momento no va mal, pero echo en falta la llegada de los juegos Triple A con los que sí cuentan PlayStation 4 y Xbox One.

LO QUE MÁS NOS HA GUSTADO

- Su concepto de consola híbrida: hasta que no lo pruebas no sabes lo que te estás perdiendo.
- Zelda, Zelda y Zelda. Breath of the Wild empequeñece a la mayoría de juegos existentes...
- Su modo en espera. Seguir con la partida como la dejamos antes de apagar la consola es grandioso.



ALUVIÓN DE PERIFÉRICOS

EXPRIME A FONDO TU NUEVA CONSOLA

Switch ha llegado acompañada de una buena cantidad de periféricos de diversa índole: bolsas de transporte, mandos, cargadores... Es una consola que, por sus características únicas, seguramente recibirá muchos más en el futuro.



MANDO OFICIAL PRO CONTROLLER

Aunque los mandos Joy-Con unidos a su Grip funcionan de manera notable, lo suyo es hacerse con este pad si vais a usar la consola en su modo de sobremesa. Se trata de un mando fiable, muy ergonómico... y posee cruceta digital.





SOPORTES Y STANDS

Dado que el Dock oficial que incluye el pack de la consola no es muy convincente, es recomendable hacerse con algún soporte que ofrezca una mayor estabilidad y fiabilidad.

NUEVOS JOY-CON

Los Joy-Con amarillos inspirados en ARMS estarán disponibles el 16 de junio junto con dicho título. Y aparecerán muchos más modelos en el futuro.





GRIP DE CARGA

El soporte o armazón para acoplar los mandos Joy-Con que viene de serie no carga dichos pads, así que toca adquirir uno que sí que lo haga. Lo agradeceréis.

BOLSA DE TRANSPORTE

Ésta que os ofrecemos de Zelda es un mero ejemplo de las muchas que existen. Y merece la pena hacerse con una de calidad porque la vais a usar muchísimo, seguro.



BATTERY PACK

Aunque la autonomía de los mandos Joy-Con es más que decente (unas 20 horas), podemos comprar este cargador de pilas AA para aumentarla más todavía.



DESPUÉS DE ARRASAR EN WII U, Mario Kart 8 pisa a fondo en Switch para ofrecernos una edición realmente memorable que además incorpora algunas mejoras y novedades interesantes para redondear un juego excepcional. Un nuevo clásico imprescindible.

Sergio Martín "Replicante"

Mario Kart 8 Deluxe

DIVERSIÓN A LOS MANDOS DE LOS KARTS MÁS CONOCIDOS DE NINTENDO

Switch ha arrancado con mucha fuerza gracias especialmente al tirón de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Un título imprescindible… al igual que el que nos ocupa, *Mario Kart 8 Deluxe*. Lejos de ser un juego completamente nuevo, se trata de una versión mejorada y ampliada (aunque sea levemente) del gran clásico de Wii U. Una de las mejores entregas (para muchos es la más gloriosa de todas) que ningún jugador debería dejar pasar. Porque *Mario Kart 8 Deluxe* es diversión frenética, excitante, duradera y que además puede ser disfrutada por igual tanto en solitario como jugando con nuestros amigos. Un juego extraordinario que, como sólo pasa con los grandes títulos, os hará la vida más feliz durante muchos, incontables meses.

Efectivamente, porque esta versión es la más completa de todas las editadas a lo largo de la historia de esta excepcional (y veterana) franquicia de arcades de velocidad. De eso no existe duda alguna. Y lo es por muchos motivos, comenzando por la inmensa cantidad de circuitos y competiciones que incluye. Nada menos que 48 trazados distintos están disponibles de inicio sin necesidad de ser desbloqueados, circuitos que están agrupados en una docena de Copas (Plátano, Champiñón, Estrella, Hoja, etc.) totalmente diferentes. Además la inmensa mayoría de estas pistas, como las dos correspondientes a la serie *F-Zero*, la inspirada en *The Legend of Zelda* o la Mansión Retorcida son tremendamente imaginativas y majestuosas.

Los modos de juego también son increíblemente diversos y numerosos. Si optamos por jugar en solitario, podemos hacerlo en el modo Grand Prix, Contrarreloj, Versus o Batalla. El primero es el principal y en él es posible disfrutar de diferentes niveles de dificultad… incluyendo el demencial 200 cc. Pero una de las mejores bazas que alberga este título es el modo multijugador, pudiendo disfrutar de competiciones a cuatro bandas en la televisión, unirnos a otros siete pilotos más en modo ad-hoc o disputar partidas online en las que pueden participar hasta 12 jugadores a la vez. *Mario Kart* siempre ha sido sinónimo de diversión multijugador y, en este caso, estamos ante el mejor ejemplo en la historia de esta clásica serie.



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo**

Género: **Velocidad**

Plataforma: **Switch**

Jugadores: **1-12**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

En cuanto a las novedades que han sido incorporadas y dejando de lado la adición de todo el contenido DLC aparecido en el original, también es necesario citar varios cambios significativos. El más importante de todos que guarda una relación directa con la jugabilidad es la posibilidad de poder recoger y almacenar dos objetos a la vez durante las competiciones, herencia directa de la edición *Mario Kart: Double Dash!!* de GameCube. Puede parecer un detalle menor, pero podemos garantizaros que esta nueva característica aumenta de manera sensible la carga táctica durante el transcurso de cada prueba. Además a los objetos ya consabidos que era posible emplear en el original (flores de fuego, champiñones turbo, estrellas, etc.) se han añadido dos más: los Boos y las plumas. Los Boos nos permiten robar un objeto de los rivales durante las carreras, mientras que las plumas nos permiten ejecutar saltos durante las competiciones ligadas al





[↑] Si saltamos en el momento justo podemos conseguir un pequeño acelerón, una técnica que es del todo indispensable para conseguir victorias, sobre todo si jugamos online. Que no se os olvide.

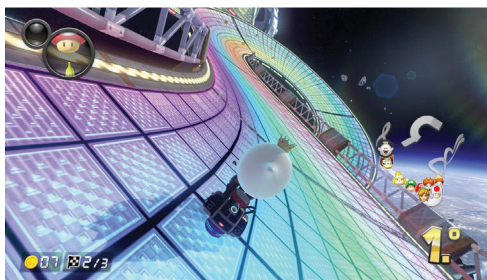
[←] El modo 200 cc. que apareció como DLC en la edición de Mario Kart 8 para Wii U viene de serie en este caso. Un reto que os garantizamos que puede llegar a poner a prueba vuestros nervios.





¡EL MARIO KART MÁS COMPLETO HASTA EL MOMENTO!
Este edición de Mario Kart 8 para Switch puede presumir de ser la entrega más completa jamás editada dentro de esta veterana franquicia. Los números hablan por sí solos y, entre otras cosas, nos encontramos con nada menos que 48 pistas diferentes (y todas disponibles de inicio), una docena de Copas distintas, más de 40 personajes controlables, decenas de piezas de karts y motos que podemos ir consiguiendo, modos de juego para parar un tren... Y lo mejor de todo es que es uno de esos títulos capaces de enganchar y entretener a cualquier tipo de usuario durante semanas ya sea jugando en individual o, también, en compañía de los amigos. Hasta cuatro jugadores pueden jugar a la vez en el televisor, ocho si lo hacen conectados en red local o hasta una docena si se opta por disfrutar del gran modo online que también incluye el título. Lo dicho, con Mario Kart 8 Deluxe hay juego y diversión para rato...





///Es del todo imposible no divertirse con este excelente título///



[→] El modo Batalla ha sido rediseñado y ampliado e incluye ocho escenarios diferentes así como cinco submodalidades muy divertidas. Una alternativa fantástica a las carreras que engancha y pica lo suyo.

modo Batalla. Otra pequeña adición recae sobre el plantel de personajes. Cinco nuevos tipos se suman a la ya de por sí extensa nómina de pilotos seleccionables, pilotos tan queridos como los dos Inklings protagonistas de *Splatoon* (chico y chica), Bowsy, Huesitos y el Rey Boo. ¡Pero no son los únicos! Si somos capaces de superar las doce Copas que forman parte de la modalidad Grand Prix en el mencionado y ultra desafiante nivel de dificultad 200 cc. desbloquearemos un nuevo piloto más… que no vamos a desvelaros para no estropear la sorpresa. En fin, que entre todos los personajes elegibles la cifra supera los 40, una cantidad realmente increíble. Igualmente el número de vehículos (y sus correspondientes piezas) también ha sido incrementado levemente, añadiéndose algunos modelos realmente llamativos inspirados en la ya citada franquicia *Splatoon*.

Pero muy probablemente la mejora más llamativa de todas tiene que ver con el rediseño completo que ha experimentado el apasionante modo Batalla. El título original de Wii U incluyó un modo Batalla demasiado exiguo y limitado, modalidad que ha sido expandida considerablemente en esta ocasión recreándose hasta ocho pistas nuevas exclusivas



[↑] Es posible llevar dos objetos a la vez en esta versión de Mario Kart 8 para Switch, una innovación que puede parecer menor pero que aumenta de manera sensible el componente estratégico en carrera. ¡Sacad todo el jugo a esta nueva característica!







UN NUEVO ESPECTÁCULO VISUAL

Otra de las innovaciones más importantes que se han introducido en Mario Kart 8 Deluxe en relación a lo plasmado en el título primigenio de Wii U tiene que ver con su aspecto estético. Si jugamos en la pantalla de Switch el juego se muestra a una resolución de 720p y 60 cuadros por segundo muy estables, algo que ya sucedía en el original. Pero si optamos por disfrutar del juego en la pantalla del televisor la resolución aumenta a los 1080p nativos, manteniéndose la tasa de cuadros de animación en 60 incluso si jugamos a dobles en pantalla dividida. Eso sí, el framerate desciende hasta los 30 cuadros cuando se dan cita en pantalla dividida tres o cuatro jugadores.





[↑] Los derrapes siguen siendo fundamentales y marcan la diferencia entre los conductores noveles y expertos. Dominar esta técnica no es nada complicado debido sobre todo al excelente control que ha sido implementado. Es una auténtica delicia.

» en las que podemos disfrutar de cinco modos de juego bien diferenciados. Un cambio maravilloso que, sólo por él, ya casi merece la pena hacerse con esta entrega aunque ya dispongamos de la original de Wii U. Y para terminar con las novedades jugables, también se han añadido ciertas ayudas que podemos activar, como por ejemplo la aceleración automática o la conducción inteligente, apoyos pensados para los jugadores más noveles.

El aspecto gráfico también se ha visto potenciado ligeramente. En esta ocasión si jugamos en la televisión el título alcanza los 1080p de resolución frente a los 720p plasmados en el título primigenio… la misma que se muestra si jugamos en modo portátil. Un espectáculo visual. Lo que se mantiene inalterable es la tasa de animación, que llega hasta los 60 cuadros por segundo incluso a dobles a pantalla partida, bajando a los 30 si jugamos en modo local a tres o cuatro bandas. Cada carrera que vivimos en este juego es un espectáculo visual sin precedentes, que pone la guinda a un juego sobresaliente en todas sus vertientes y que justifica plenamente la adquisición de Switch. Podría haber incluido más novedades en relación a lo disfrutado en la versión original de Wii U, sobre todo nuevos circuitos y Copas, pero a pesar de eso *Mario Kart 8 Deluxe* es una obra excepcional que saborearéis durante muchos meses... o incluso años.



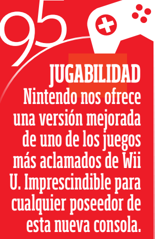
95 GRÁFICOS
El juego más bonito de Switch, por encima incluso de Zelda: Breath of the Wild. Cada carrera que nos ofrece este arcade es un auténtico espectáculo visual.



90 AUDIO
Melodías maravillosas basadas en sagas muy queridas de Nintendo y efectos sonoros variados y que se escuchan con una nitidez sobresaliente.

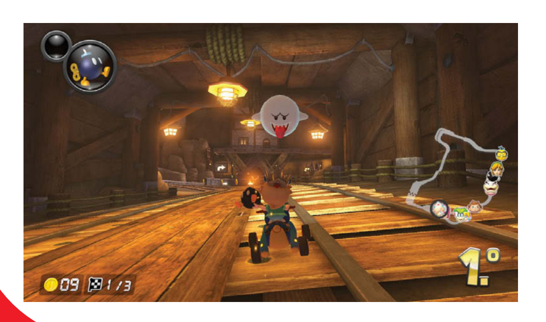


95 MULTIJUGADOR
Uno de los valores más seguros que ofrece esta gran producción. Tanto si jugamos online como en red local vamos a disfrutar de unos piques del todo antológicos.



95 DURACIÓN
Meses y meses de entretenimiento asegurado. Con casi 50 pistas, multitud de modos de juego y personajes elegibles la diversión no tiene fin.

95 JUGABILIDAD
Nintendo nos ofrece una versión mejorada de uno de los juegos más aclamados de Wii U. Imprescindible para cualquier poseedor de esta nueva consola.



✔ Increíble cantidad de personajes, escenarios y modos de juego.
✔ Gráficamente es intachable.
✔ El modo Batalla rediseñado es divertidísimo y enganchante.

✘ Echamos de menos un mayor número de novedades en general.
✘ Si ya tenemos el original cuesta más hacerse con esta edición.

///Este arcade de velocidad es oro puro. Una apuesta por la diversión total ya sea jugando en solitario o acompañados. Otro clásico para Switch que nadie debería perderse///



95 TOTAL


ÚNETE A LA PERSECUCIÓN
CON CHASE McCAIN
LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
OLICE
POLICE
CS60138
YA A LA VENTA
PS4
XBOX ONE
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
LEGO GAMES
games
WB GAMES

SPOILER!

¡VIENTO EN POPA A TODA PARAVELA!
Junto a la posibilidad de trepar, utilizar la paravela es la máxima expresión de libertad e inmensidad que nos ha transmitido BOTW. Nos servirá para recorrer grandes extensiones de terreno o alcanzar enclaves en zonas complicadas como esta torre. Eso sí, procura aumentar tu medidor de vigor correctamente para poder disfrutar de largos y fructíferos desplazamientos aéreos. Si juegas con cascos sentirás las corrientes de aire y potenciarás la sensación de vértigo.



[←] Podremos acceder al castillo de Hyrule casi desde el principio del juego, pero no os garantizo ningún tipo de éxito.

Marcos "The Elf" García

The Legend of Zelda
Breath of the Wild

NINTENDO COMPONE SU PROPIA SINFONÍA DEL NUEVO MUNDO

Es difícil describir con palabras las sensaciones que produjo en mí aquella noche desapacible en *A Link to the Past*, o la inmensidad contenida de *Ocarina of Time*, o el maravilloso apartado gráfico de *The Wind Waker*. Aunque no tuve la fortuna de disfrutar en 1987 con aquel primer cartucho dorado de NES, andaba sumido en mis queridos Spectrum y Atari ST. Todos ellos, y muchos capítulos legendarios más, forman parte de ese sagrado y bendito tomo lúdico denominado *The Legend of Zelda*. Después del 25 aniversario de la saga y tras una larga y dubitativa etapa de desarrollo, Nintendo abandonó la zona de confort en la que permanecía instalada la serie para recuperar ese proyecto de mundo abierto que Shigeru Miyamoto escenificó en la primera entrega. Eiji Aonuma, productor, y Hidemaro Fujibayashi, director, han regresado a los orígenes, más de treinta años después, para ofrecernos una aventura real, de proporciones legendarias y en un mundo abierto con vida y personalidad propias. El viaje iniciático de Link también será el tuyo ya que apenas contarás con información para desenvolverte en la meseta de los Albores, una mínima porción de Hyrule que parecerá casi infinita de inicio. Aquí descubrirás que puedes trepar -fundamental aunque limitado-, blandir armas, equipar vestimentas, conversar con un misterioso anciano que aparece en todos los lugares, empezar a recolectar objetos y recursos de todo tipo, e incluso enfrentarte a enemigos de cierta entidad. Activarás tu primera torre y te adentrarás no sin temor en los primeros santuarios, esas maravillosas mini mazmorras que sazonarán esta epopeya por las tierras sometidas y melancólicas de Hyrule. Y pronto serás libre, podrás equipar la paravela y sentir que planeas hacia la mayor aventura jamás jugada. Libertad total para protagonizar tu propia aventura. *Breath of the Wild* no marcará ningún camino ni ningún orden, incluso puedes visitar a Ganon desde el principio. Podrás explorar y perderte a tu antojo, sentirte abrumado por su inmensidad y la ausencia de rutas marcadas. Norte, sur, este, oeste... Todo vale, aunque algunas zonas de Hyrule requerirán cierta preparación y equipo para afrontarlas con garantías, pero de eso ya te darás cuenta, estás en tierra salvaje y tienes que aprender a sobrevivir. La climatología hará acto de presencia, lluvias torrenciales, vientos de diferente intensidad, momentos soleados y tormentas que pueden resultar letales. Jamás en la historia del videojuego la meteorología había jugado un papel tan importante, jamás había sido recreada de manera tan impecable y realista. Los fenómenos atmosféricos hacen que Hyrule se exprese con la voz de la naturaleza y tenga vida propia, y de paso que el sistema de físicas muestre su tremendo potencial. *Breath of the Wild* no está exento de cierta



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo**

Género: **Aventura**

Formato: **Switch, Wii U**

Jugadores: **1**

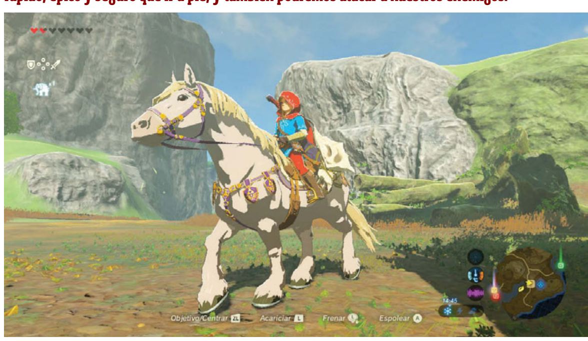
Texto: **Castellano**

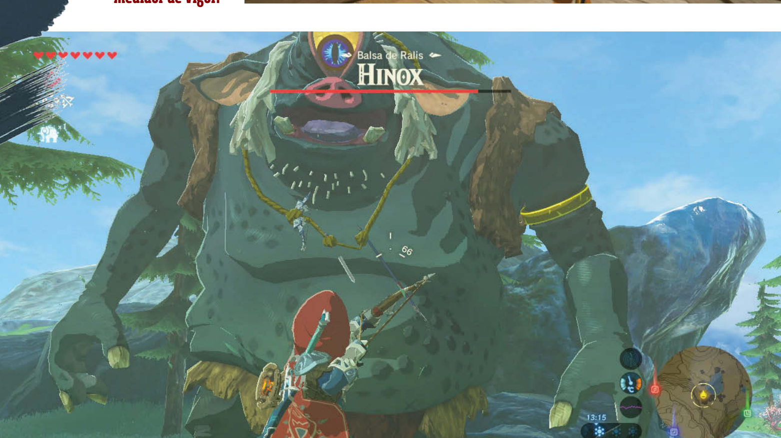
Voces: **Castellano**



[→] Por cada cuatro símbolos de valía obtenidos conseguiremos un corazón o una quinta parte de medidor de vigor.

[↓] Montar a caballo tiene sus ventajas a la hora de atravesar las tierras de Hyrule, es más rápido, épico y seguro que ir a pie, y también podremos atacar a nuestros enemigos.





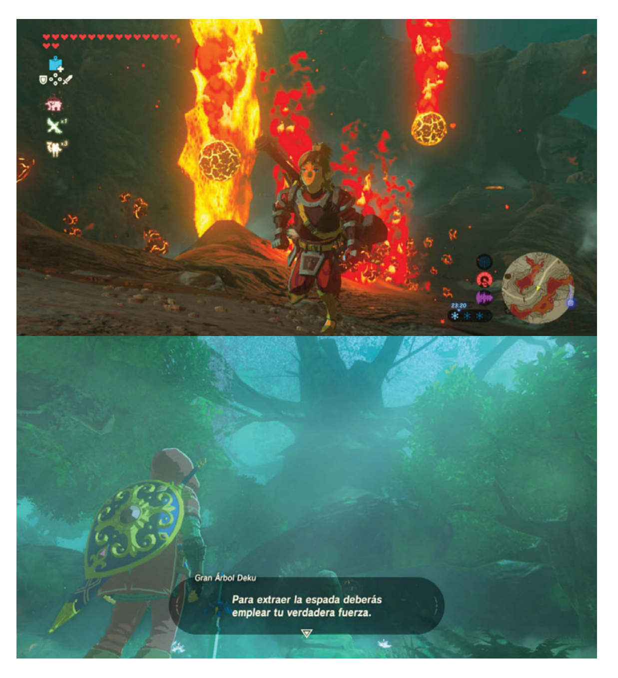
[↓] Este es el aspecto que ofrece el mapa de Hyrule al activar las quince torres y con los 120 santuarios completados. Incluso así, todavía quedan un montón de cosas por descubrir.



¡BENDITOS SANTUARIOS!
Son como pequeñas mazmorras que nos someterán a todo tipo de pruebas: habilidad, observación, inteligencia, fuerza... Hay un total de 120 santuarios repartidos por Hyrule, algunos a la vista y otros que aparecerán tras superar pruebas heroicas.







brillantez técnica. El escenario global estará siempre ante nosotros, por muy lejos que proyectemos la vista siempre veremos las torres, los santuarios y demás elementos de interés. Eso sí, el inmenso mapa de Hyrule escenifica una geografía creíble con grandes llanuras, montañas escarpadas, extensas regiones heladas, tropicales o desérticas sin ningún temor al horror vacui. Pero todos y cada uno de sus rincones, hasta los más remotos, ocultan algo de interés. Pero volvamos a la aventura, porque ya deberías haber domado algún caballo, visitado postas, batallado con muchos enemigos, conseguido mejores armas, experimentado con los ingeniosos módulos, y perdido unas cuantas vidas en combate o calculando mal el cauce de un río o la altura de una pared montañosa. Y entonces visitaremos la aldea Kakariko, cómo no, donde obtendremos datos para planificar los siguientes movimientos. A partir de ese instante es como si *Breath of the Wild* comenzara de nuevo, con más información, más objetivos y un pasado por descubrir. Además de las misiones principales, Nintendo ha dispuesto un generoso ramillete de tareas secundarias, ingeniosas, divertidas, variadas que no suelen caer en la repetición o el exceso. Si a esto unimos las misteriosas y abundantes pruebas heroicas y la posibilidad de recopilar recuerdos del pasado, el entramado argumental y narrativo adquiere un equilibrio muy estable y absolutamente complementario. Y aún así, más allá de todo lo establecido, predominará nuestro olfato aventurero, nuestras ganas de improvisar desviándonos de la ruta o acometer empresas imposibles. En una palabra, procrastinacion. Ante tal cantidad de oportunidades, secretos, longitudes y latitudes es difícil centrarse en la aventura principal. Y ese es uno de los grandes secretos y milagros de este prodigioso *Breath of the Wild*, que resulta tan enorme y generoso como el jugador quiera. Así nos lo hace saber además con su intermi-



tente y contextual banda sonora, plagada de silencios y ráfagas de viento ante tamaña extensión de mapeado, matices pianísticos, variación melódica entre el día y la noche en el páramo, los combates o montando a caballo, y una necesaria colección de melodías para los emplazamientos importantes. Mis favoritas: las que nos acompañan en la región de los Zora, el Poblado orni, el Bosque Perdido y el Castillo de Hyrule. El tridente compositor -Manaka Kataoka, Yasuaki Iwata y Hajime Wakai- ha dotado a *BOTW* de una BSO elegante, superada casi siempre por los embriagadores FX ambientales pero transmisora de energía y grandes dosis de nostalgia. Puro reflejo de la situación de Hyrule. Entonces llegará el momento de decidir en qué orden acometes las misiones de las bestias divinas, auténticas fortalezas en movimiento que sustituyen a las mazmorras de anteriores entregas. Y no sólo eso, tendrás que empaparte de la cultura de sus pueblos (Zora, Gerudo, Orni y Goron), de sus misiones específicas, de sus personajes secundarios y de las mil situaciones que vivirás en regiones tan extremadamente dispares en climatología y costumbres. A nivel visual *Breath of the Wild* alcanza sus objetivos con creces, además del brillante y complejo escenario ya mencionado, las animaciones de Link y resto de personajes son una auténtica maravilla y su estilo gráfico y cromático nos hará sentir inmersos en un película de animación del gran

///Breath of the Wild es tan enorme y generoso como el jugador quiera///



[↑] Para disfrutar de BOTW en su máxima expresión, os recomiendo que descubráis los 12 recuerdos perdidos. Una vez conseguidos os espera una agradable y última sorpresa ;)



[↑] En las fuentes de la gran hada podrás mejorar tus armaduras si posees los elementos necesarios. Por cierto, si os gusta explorar encontraréis una quinta hada bastante peculiar...



SPOILER!

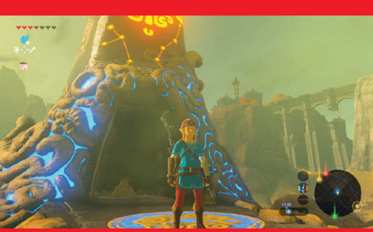
COSAS QUE HACER EN HYRULE

Además de las misiones principales, las secundarias, las pruebas heroicas, la búsqueda de recuerdos, las fuentes de las hadas, los minijuegos, los dragones, la monstruoteca, y otros menesteres de larga duración como completar la enciclopedia Hyliana, los creadores de BOTW quieren que te centres en tareas como...



ACTIVAR LAS TORRES

Si quieres activar una nueva porción del mapeado de Hyrule tendrás que trepar a lo más alto de estas quince torres. No todas te lo pondrán fácil para que asciendas...



COMPLETAR SANTUARIOS

Uno de los puntos fuertes de BOTW. Los 120 santuarios esconden en su interior pruebas de habilidad, inteligencia o fuerza. La recompensa, un valioso símbolo de valía.



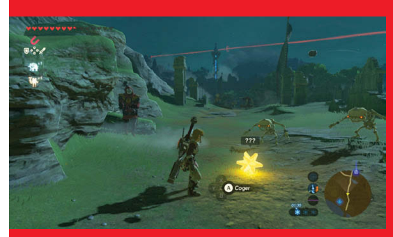
ENCONTRAR 900 KOLOG...

Un auténtico reto para completistas. Para conseguir estas semillas deberás descubrir y resolver pequeños desafíos por todo Hyrule. Yo, de momento, solo he descubierto 124.



ELABORAR RICAS, O NO, RECETAS

Resulta tremendamente divertido mezclar y cocinar todo tipo de alimentos, casi tanto como escuchar los sonidos de la cacerola en ebullición. ¡Hay más de 120 recetas!



BUSCAR FRAGMENTOS DE ESTRELLA FUGAZ

No es esencial conseguirlos, pero ver precipitarse un meteoro en la distancia e ir en su búsqueda es una experiencia, como tantas otras en BOTW, inefable.



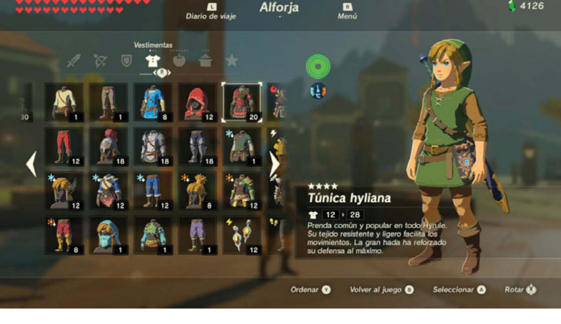








LAS BESTIAS DIVINAS
Son el equivalente a las grandes mazmorras de la saga y dentro de ellas se pondrá a prueba nuestra inteligencia espacial y el aprovechamiento de los módulos (bomba, imán, paralizador...). Además ocultan en su interior una generosa cantidad de cofres y peligros ineludibles en forma de final bosses.





[↑] La climatología en Hyrule es tremendamente variada, e incluso letal, y ha sido plasmada con un realismo y una vitalidad incomparables.

[↗] La cantidad de conjuntos de armadura supera la veintena y a esto hay que sumar las equipaciones individuales.

[→] En ciertas zonas y enclaves de Hyrule encontraréis a los majestuosos dragones Elden, Nayen y Faren. Completa sus pruebas heroicas.

Miyazaki. Los amaneceres y atardeceres te producirán escalofríos de placer, así como el pálido reflejo de la luna en altares y santuarios. Hacer una pausa y admirar el paisaje es algo esencial para sentir *BOTW* muy dentro de ti. Y todavía te quedará por visitar el Bosque Perdido, el Castillo de Hyrule, y ya te dará absolutamente igual que las armas y escudos se destruyan con el uso, que las hadas sean algo pesadas, que la luna carmesí te sorprenda en territorio agreste, que el motor gráfico se resienta levemente, o incluso que haya cierto desequilibrio entre propuesta y necesidades en su desarrollo. *BOTW* es un canto a lo salvaje, una oda a esa aventura que hasta ahora solo habitaba en alguna región de nuestra mente, a la espera de que alguien la escenificara para nosotros. Y aún así no es perfecto, porque al fin y al cabo la perfección no existe, tan solo es una ilusión subjetiva. *Breath of the Wild* es la culminación de la saga y lo más cercano que existe a la excelencia lúdica.

93 GRÁFICOS
El motor gráfico muestra, a cualquier distancia, todo lo que necesita ver el jugador. La climatología ha sido recreada de forma sobresaliente, las animaciones y el estilo gráfico brillan con luz propia. Algún bajón de frames ocasional.

95 AUDIO
La BSO es más testimonial, tenue y melancólica que en otras entregas, y aún así brinda composiciones notables. Los efectos de sonido, sobre todo los generados por el siempre vivo entorno son insuperables. Doblaje en castellano.



98 DURACIÓN
Tan largo y duradero como quiera cada jugador. No dedicarle un mínimo de 40-50 horas, yo he llegado a las 145, es un auténtico despropósito. Breath of the Wild es un juego irrepetible, único que hay que paladear y disfrutar como merece.

97 JUGABILIDAD
Definida por el usuario y su forma de afrontar la epopeya. Nintendo te suelta en Hyrule y el resto es cosa tuya. Si vas muy deprisa lo pasarás mal, si armonizas con los parámetros tiempo, libertad y aventura, será casi perfecta.

✔ La climatología de Hyrule ha sido recreada de forma magistral.
✔ Los santuarios y las bestias divinas. ¡Queremos más!
✔ La sensación de vida y libertad que transmite la aventura.

✘ Los fps sufren en ocasiones.
✘ Procesos lentos y repetitivos, como mejorar armaduras.

///Libertad y aventura en estado puro y la excusa perfecta para aparcar tu vida y protagonizar otra. Nintendo ha creado, de nuevo, la celda soñada por tus sentidos///

97 TOTAL

SPOILER!

Manuel Panadero "The Fox"



Compañía: **Nintendo**

Género: **Party Game**

Jugadores: **1-2**

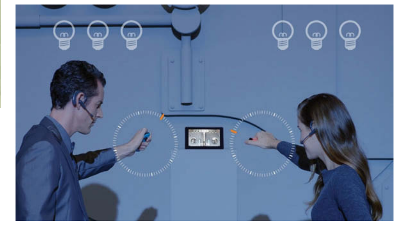
Online: **No**

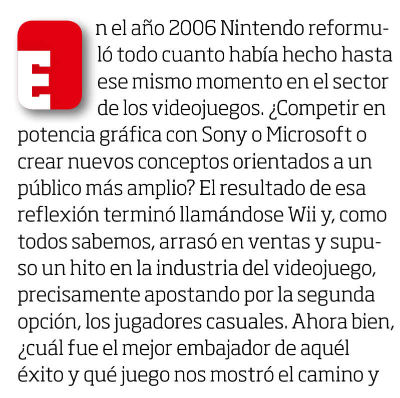
Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**









64 TOTAL

1-2 Switch no es ni por asomo una compra obligada del catálogo de lanzamiento de la nueva consola de Nintendo. Jugarás unas cuantas partidas en compañía de amigos o familiares y lo guardarás en su caja durante semanas...

✔ Muestra el enorme potencial de los Joy-Con.

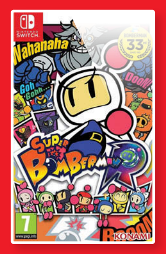
✘ Para echar un buen rato no está mal, pero no merece la pena teniendo otras opciones en el catálogo de Switch.

1-2 Switch

NINTENDO NO OLVIDA A LOS JUGADORES CASUALES

En el año 2006 Nintendo reformuló todo cuanto había hecho hasta ese mismo momento en el sector de los videojuegos. ¿Competir en potencia gráfica con Sony o Microsoft o crear nuevos conceptos orientados a un público más amplio? El resultado de esa reflexión terminó llamándose Wii y, como todos sabemos, arrasó en ventas y supuso un hito en la industria del videojuego, precisamente apostando por la segunda opción, los jugadores casuales. Ahora bien, ¿cuál fue el mejor embajador de aquél éxito y qué juego nos mostró el camino y el concepto a todos los que probamos Wii por primera vez? Efectivamente, hablamos de esa joya infravalorada llamada *Wii Sports*. Entonces, ¿es *1-2 Switch* el equivalente que nos muestra el potencial híbrido de Switch? La respuesta es no, en absoluto. De los 28 minijuegos que incluye, la mayoría no aportan nada original ni divertido, tan solo algunos de ellos, como el de contar canicas en una caja, dando una sensación muy lograda de tener los objetos reales en la mano. Destaca también el de la caja fuerte, donde hay que girar el mando hasta dar con los diales correctos, lo que demuestra el potencial de los Joy-Con y la vibración HD. Otros minijuegos como el del cofre del tesoro, donde hay que desenredar las cadenas que lo protegen, o el de ordeñar vacas, aunque divertidos, pierden toda la chispa una vez jugados varias veces. Tampoco destacan los videotutoriales que nos explican las reglas de los minijuegos, poco inspirados a nivel gráfico. En definitiva, es incomprensible que *1-2 Switch* se venda por separado (y no precisamente a un precio módico) mostrando además tantas limitaciones a nivel jugable.

Sergio Martín "Replicante"



Compañía: **Konami**

Género: **Acción**

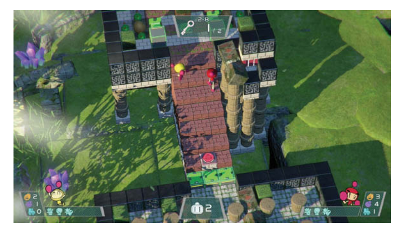
Jugadores: **1-8**

Online: **Sí**

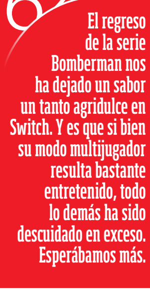
Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**









69 TOTAL

El regreso de la serie Bomberman nos ha dejado un sabor un tanto agridulce en Switch. Y es que si bien su modo multijugador resulta bastante entretenido, todo lo demás ha sido descuidado en exceso. Esperábamos más.

✔ El multijugador es bastante entretenido.
✔ El regreso de la saga es un aliciente importante ya de por sí.

✘ Si jugamos en solitario es aburrido y sosete.

Super Bomberman R

EL REGRESO DE UNA SAGA VETERANA MUY QUERIDA

Teníamos unas ganas tremendas de disfrutar de nuevo con esta veterana serie de Hudson Soft, franquicia cuyos derechos pertenecen actualmente a Konami tras la desaparición de dicha compañía. Hablamos de *Bomberman*, una saga que nos ha hecho disfrutar mucho... pero hace ya un tiempo, dado que últimamente estaba desaparecida. Por fortuna Switch alberga un nuevo capítulo diseñado en exclusiva para esta nueva máquina, *Super Bomberman R*, un título que goza de varias cualidades apetecibles pero que, desgraciadamente, no es lo que muchos esperábamos. Nuevamente y como es tradición en la franquicia lo más interesante es su modo multijugador, que en este caso puede acoger a un máximo de ocho jugadores tanto en modo online como en red local.

La mecánica de juego es la de siempre, es decir, que debemos acabar a bombazo limpio con los rivales mientras recogemos potenciadores de todo tipo que van apareciendo en los escenarios. Diversión simple y tradicional que, por desgracia, no ha evolucionado en nada y se siente un tanto desfasada. Pero lo peor es que es uno de esos títulos que, si decidimos jugar en solitario, pierde gran parte de su interés. El modo individual es de todo menos entretenido y la paupérrima inteligencia artificial de los enemigos, así como el pobre diseño de los niveles, echa por tierra cualquier atisbo de diversión. ¿Y qué hay de su acabado técnico? Pues que flojea más de la cuenta. Sin ser un mal juego, esperábamos más de un título tan deseado como era *Super Bomberman R*. El regreso de esta saga merecía un mejor trato.

Puyo Puyo Tetris

DIVERSIÓN PURA CON FORMA DE PUYOS Y TETRIMINOS



Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Sega**

Género: **Puzle**

Plataformas: **Switch, PS4**

Jugadores: **1-4**

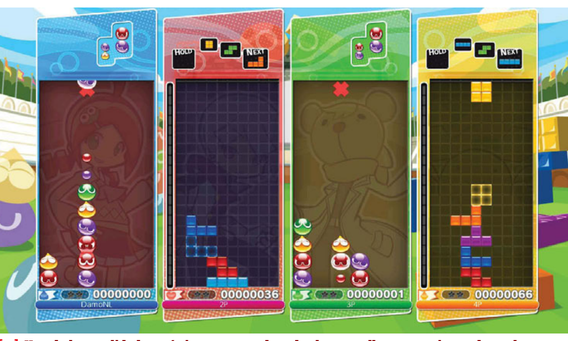
Texto: **Inglés**

Voces: **Inglés**

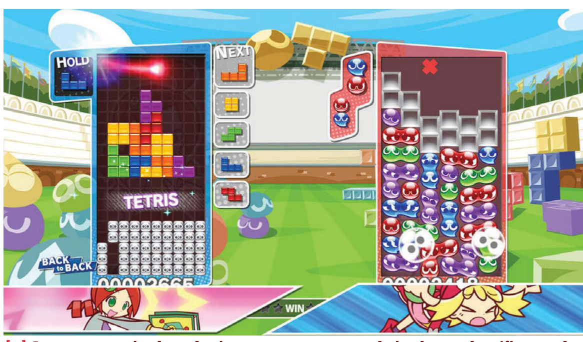
Sergio Martín "Replicante"

Hacía bastante tiempo que no disfrutábamos tantísimo con un juego de puzles de corte tradicional como lo hemos hecho con esta nueva propuesta para PS4 y Switch. *Puyo Puyo Tetris* combina de manera excepcional ambos universos para dar forma a un título extremadamente divertido y que puede ser disfrutado durante meses tanto jugando en solitario como en compañía de otros jugadores.

Si por algo destaca este título es por albergar una amplísima cantidad de modos de juego para uno o varios jugadores. El más destacado de todos en su vertiente individual es el modo Aventura, una opción bastante entretenida (y que se extiende a lo largo de decenas de fases) que nos invita a cumplir retos relativamente variados mientras nos adentramos en una trama argumental tan surrealista como simpaticona. Esta opción queda bien acompañada por otras muchas, incluyendo un par de ellas que combinan los Puyos con los Tetriminos de manera muy acertada. Pero quizá el punto fuerte de esta producción es su modo multijugador, vertiente que puede ser disfrutada tanto online como de manera local. Hasta cuatro jugadores pueden participar en piques antológicos, existiendo una generosa cuantía de opciones y modalidades. Y entre todas ellas os aseguramos que vais a poder divertiros durante muchas semanas. Puede que ninguna de estas opciones de juego sea especialmente original, pero por lo menos todas ellas son muy diferentes entre sí. Diversión tradicional de muchos quilates que, además, ha quedado bien respaldada por un acabado audiovisual muy resultón que derrocha simpatía. Sega ha dado forma a un juego de puzles muy completo, lleno de posibilidades y tremendamente duradero.



[↑] Una de las cualidades más importantes de todas las que alberga este juego de puzles es su capacidad para mantenernos entretenidos ya sea jugando en solitario como en compañía de otros jugadores. Existen modalidades de juego muy diversas para cada uno de los casos.

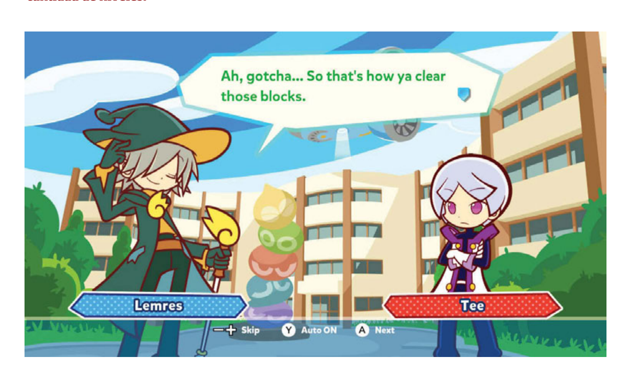


[↑] Aunque en este tipo de producciones es un aspecto secundario, el apartado gráfico goza de una simpatía y un colorido verdaderamente destacados. Da gusto contemplar el juego.



[↑] Uno de los modos de juego más interesantes es el que combina la aparición de Puyos con Tetriminos, dando forma a una jugabilidad bastante llamativa y que nos obliga a mantenernos alerta permanentemente para no liarnos... y cometer errores que den al traste con la partida.

[↓] El modo Aventura posee un argumento tan curioso como disparatado. Una excusa para sumergirnos en un compendio de pruebas y desafíos que tienen lugar a lo largo de una buena cantidad de niveles.





80 GRÁFICOS
Coloridos, simpáticos y llenos de vida, son más que correctos. Pero nadie juega a este tipo de títulos por sus virtudes gráficas...

83 AUDIO
El doblaje es bastante bueno, las melodías son muy alegres y los efectos aportan su granito de arena. Notable en general.

93 MULTIJUGADOR
Uno de los aspectos más destacados del juego. Las modalidades multijugador online y locales son tan diversas como apetecibles.

92 DURACIÓN
Meses y meses de diversión con los Puyos y Tetriminos. Es uno de los juegos más agradecidos en esta faceta de PS4 y Switch.

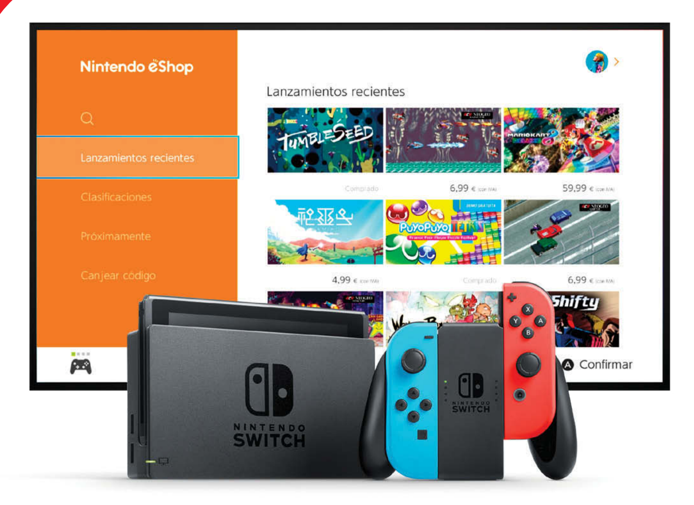
88 JUGABILIDAD
Modos para dar y tomar realmente variados. Quizá se eche en falta alguno más original, pero todos ellos divierten mucho.

89 TOTAL
Lejos de ser un juego de puzles más, esta obra de Sega se convierte en uno de los títulos más llamativos dentro de su género. Un torrente de diversión.

✔ Gran variedad de modalidades distintas.
✔ Modo multijugador para cuatro participantes.
✔ Es un juego muy enganchante y ameno.

✘ No ha sido localizado.
✘ Se echan en falta modos de juego más originales.





LO MEJOR DE LA eShop

Disfruta de multitud de juegos en formato digital para todo tipo de paladares.

Es cierto que el catálogo de Switch no goza todavía de un número desbordante de juegos. Sin embargo a poco que os deis una vuelta por la tienda digital eShop destinada a dicha consola vais a descubrir una buena cantidad de títulos muy apetecibles y tremendamente diferentes: arcades de velocidad, aventuras en plan retro de gran calidad, juegos de puzles o de temática musical... Seguro que os lleváis más de una sorpresa con todo lo que ofrece.





Fast RMX

LA VELOCIDAD MÁS EXTREMA DE SWITCH

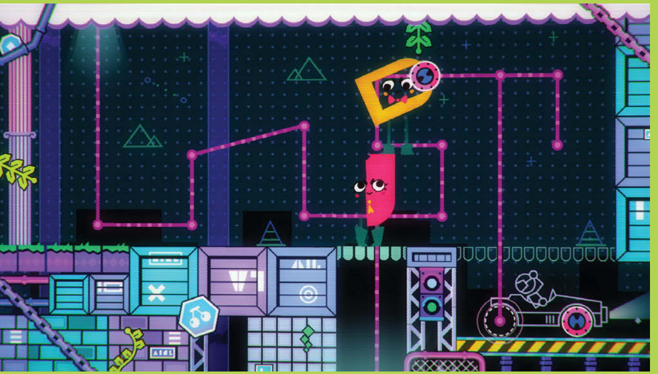
Muchos jugadores veteranos llevamos "pidiendo" a la Gran N una nueva remesa de las vertiginosas carreras de *F-Zero* desde hace ya muchos años. Bien, pues Shin'en (un talentoso estudio indie alemán) ya dio vida en Wii U al sucesor espiritual de dicha obra con *Fast Racing Neo*, título que ha sido remasterizado para Switch. *Fast RMX* es un portentoso arcade de velocidad futurista que nos invita a tomar partido en carreras trepidantes que no nos conceden ni una décima de segundo de respiro. Y no exageramos lo más mínimo. La sensación de velocidad que atesora esta producción no se asemeja a nada que hayamos disfrutado en la nueva consola de Nintendo ni por asomo, juego que además alberga un nivel de desafío muy elevado y un apartado gráfico imponente que se muestra a 1080p nativas y 60 cuadros por segundo innegociables. Pero lo mejor es que acapara una cantidad de contenido muy generosa, pudiendo participar en diferentes campeonatos, recorrer 30 trazados distintos, pilotar 15 naves únicas y disfrutar de las carreras con hasta tres jugadores más en multijugador local o hasta ocho simultáneamente online. *Fast RMX* es uno de los mejores juegos de Switch.

Snipperclips

RECORTANDO DIVERSIÓN EN COMPAÑÍA

Sin hacer demasiado ruido se ha colado *Snipperclips*. Un título de esos que sólo es capaz de elaborar Nintendo y que posee un encanto increíble. Se trata de una aventura protagonizada por dos personajes recortables que, colaborando uno con otro, deben ir superando una buena remesa de puzles bastante imaginativos y bien diseñados. Precisamente este factor cooperativo (sólo local) se convierte en la virtud más destacada de toda la aventura, siendo vital entenderse con nuestro compañero de fatigas para solventar cada uno de los rompecabezas que pone sobre el tapete el juego. Hasta tal punto es así que, si decidimos jugar en solitario, el grado de diversión que ofrece el título se resiente mucho, así que hacednos caso y buscaos un colega para disfrutar y exprimir todo el jugo que posee esta gran obra.

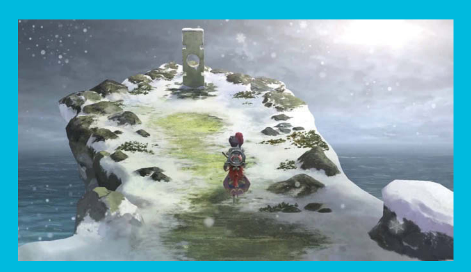






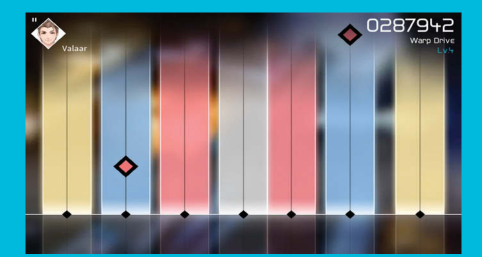
BLASTER MASTER ZERO

Esta remasterización del clásico de NES fusiona un estilo de juego en plan *Metroid* con niveles basados en la acción. El gran protagonista es el vehículo que pilotamos durante la mayor parte del tiempo, que nos ayuda a explorar amplias zonas de juego en busca de objetos mientras acabamos con los rivales.



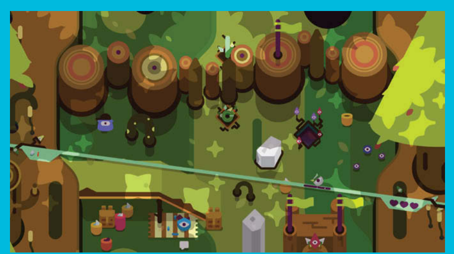
I AM SETSUNA

Rol clásico al más puro estilo *Chrono Trigger* es lo que nos ofrece esta sugerente producción de Square Enix. Por desgracia no goza de la misma calidad que la plasmada en el título de SNES, pero resulta muy entretenida y además posee una ambientación notable. Eso sí, está completamente en inglés...



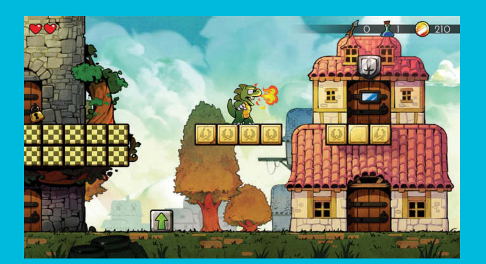
VOEZ

Un apasionante juego musical muy adictivo y que goza de un estilo visual único. *Voez* alberga una jugabilidad muy intensa que nos anima a realizar los comandos que van apareciendo en pantalla mientras seguimos el ritmo de cada melodía. Es el único título de Switch que sólo contempla el modo portátil.



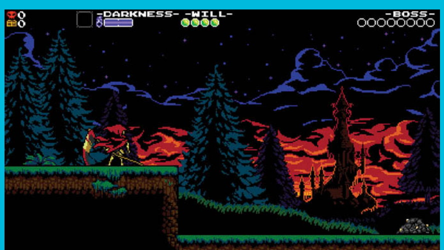
TUMBLESEED

Una semilla es la protagonista de esta curiosa aventura de estilo roguelike. Debemos usar una vara que recorre toda la pantalla de derecha a izquierda para hacer rodar a la protagonista por la misma mientras intenta alcanzar la cima de una montaña. Un título tan original como desafiante.



WONDER BOY: DRAGON'S TRAP

Uno de los personajes más famosos y veteranos del sector regresa con una interesante aventura de plataformas muy tradicional. Jugabilidad 2D pura que combina la acción con los saltos de manera magnífica, pudiendo disfrutar de un apartado gráfico renovado muy atractivo. Una apuesta segura.



SHOVEL KNIGHT: T. TROVE

Uno de los mejores títulos disponibles en la eShop es esta aventura de marcado aire retro que fusiona los saltos y el avance clásico en 2D con los puzles y los combates. Además esta versión *Treasure Trove* incluye tanto el juego original como todas sus expansiones. Es un juego imprescindible.



MR. SHIFTY

Acción frenética y trepidante desde una perspectiva cenital es lo que nos ofrece *Mr. Shifty*. Un título que pone a prueba nuestros reflejos como pocos juegos de Switch consiguen, pudiendo liquidar a los rivales de una forma muy elegante mientras usamos teletransportes para esquivar sus ataques.



SNAKE PASS

Una serpiente protagoniza esta sugerente aventura 3D en la que debemos guiar a la protagonista por entornos repletos de objetos que tenemos que ir recopilando. El control de la serpiente es un tanto extraño... pero precisamente en él recae gran parte del encanto que atesora esta producción.

JUEGOS DE NEO GEO

CON LA SERIE ACA DE NEO GEO PUEDES DISFRUTAR DE AUTÉNTICOS CLÁSICOS



METAL SLUG 3

Uno de los mejores juegos de acción 2D de todos los tiempos. Su dificultad es tan elevada como su capacidad para mantenerte pegado al mando. Un título excelente.



OVER TOP

Sin ser el mejor título de Neo Geo, este desenfrenado arcade de conducción destaca por su enganchante jugabilidad, planteamiento estético y su banda sonora.



THE KING OF FIGHTERS 98

Para muchos expertos en la materia es uno de los mejores juegos de lucha 2D jamás creados para Neo Geo... y para cualquier otro sistema. Un clásico muy venerado.



NAM 1975

No se trata del juego más destacado de la historia de esta máquina, pero NAM 1975 tiene un aura especial difícil de explicar. Acción nostálgica en su máxima expresión.



ALPHA MISSION II

El actualmente abandonado género de los shoot'em-up vivió en Neo Geo una época muy vibrante, con juegos como el apoteósico Alpha Mission II al frente.





PRÓXIMAMENTE EN... Switch

La nueva consola de Nintendo recibirá una gran cantidad de títulos durante este año.

A pesar de que ahora mismo el catálogo de Switch resulta bastante limitado en comparación con el que nos ofrecen otras máquinas, existe una gran cantidad de juegos que se encuentran ahora mismo en desarrollo para la consola de Nintendo y que aparecerán durante este mismo año. Además muchos de ellos lo harán de manera exclusiva, un aliciente que en los tiempos que corren (llenos de lanzamientos multiplataforma) adquiere un gran calado.

¡EXCLUSIVO!

Super Mario Odyssey

¡LA AVENTURA MÁS ESPERADA DE LA TEMPORADA!

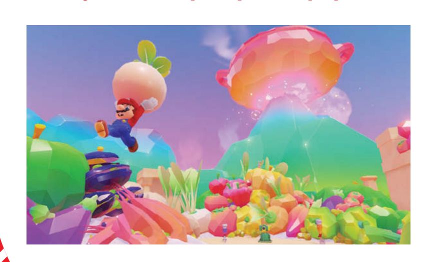
Compañía: **Nintendo** • Género: **Plataformas 3D/ Aventura** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **Finales 2017**

Desde que se anunció hace unos meses, *Super Mario Odyssey* ha pasado a encabezar la lista de juegos más esperados de muchos de nosotros. La nueva odisea de Mario romperá algunos de los convencionalismos propios de la franquicia y estará repleto de innovaciones. La principal será la presencia de una nueva aliada para el fontanero, ¡su propia gorra! Ésta vez dicho objeto no será un mero complemento para el atuendo de nuestro héroe y le ayudará de diversas maneras a lo largo de los niveles. Dichas fases serán muy variadas y ofrecerán una imaginación y creatividad excepcionales. Por otra parte Mario será capaz de realizar nuevos movimientos como rodar por el suelo como una pelota o incluso subirse a diversas monturas para recorrer los fondos con una mayor agilidad. La mecánica de juego y el desarrollo de la aventura también se verán algo cambiados en relación a lo establecido en las últimas entregas de la serie, y se asemejará mucho a lo vivido en *Super Mario 64* y *Sunshine*. ¡Suspiramos por él!





[→] En esta nueva entrega de la saga podremos disfrutar de un desarrollo y esquema de juego muy cercano a lo exhibido en dos de las ediciones 3D más celebradas de la franquicia: *Super Mario 64* y *Sunshine*. Una apuesta que desde aquí aplaudimos.





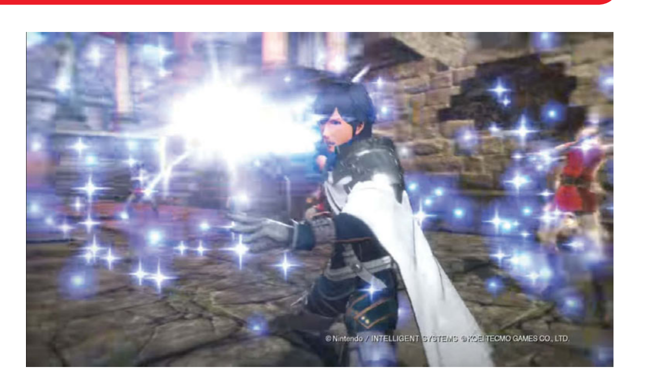


Fire Emblem Warriors

BATALLAS CAMPALES CONTRA CIENTOS DE ADVERSARIOS

Compañía: **Tecmo Koei / Omega Force** • Género: **Acción** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **Otoño 2017**

Seguro que recordáis *Hyrule Warriors*, el título de Wii U (aunque posteriormente también fue editado en Nintendo 3DS) basado en la serie *The Legend of Zelda* pero que fue transformado en un hack'n slash de estilo oriental por el estudio Omega Force. Bien, pues esa misma operación sucederá con *Fire Emblem Warriors*, juego que se basará en el universo de rol y aventuras de la aclamada saga de Nintendo pero que cambiará su estilo Tactical RPG para sumergirse en la acción Musou. Esta aventura, que también aparecerá en Nintendo 3DS, nos permitirá controlar a una buena cantidad de héroes muy conocidos de esta saga para medirnos a ejércitos enteros de adversarios que deambularán por los escenarios. El repertorio de ataques y movimientos para cada protagonista será muy extenso, incluyendo los ya famosos ataques especiales que siempre aportan un toque de espectacularidad adicional. Todavía se desconocen muchos detalles sobre esta obra, pero se espera que aparezca a lo largo del próximo otoño.



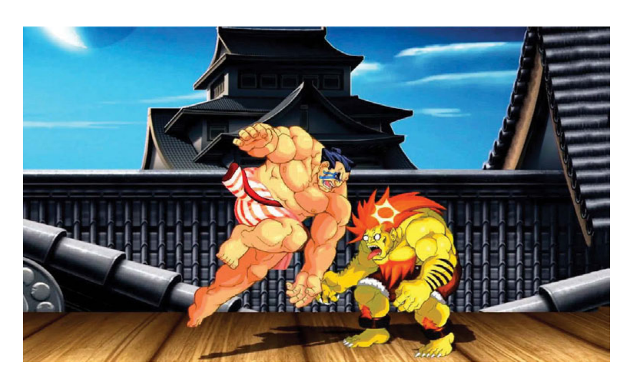
Ultra Street Fighter II The Final Challengers

UNA NUEVA EDICIÓN DEL JUEGO DE LUCHA 2D MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA

¡EXCLUSIVO!

Compañía: **Capcom** • Género: **Lucha** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **26 de mayo**

A pesar de que existen innumerables versiones de *Street Fighter II*, muchos de nosotros no podemos dejar de emocionarnos cada vez que Capcom anuncia una nueva edición de su famoso arcade de lucha 2D. Switch albergará en exclusiva *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers* dentro de escasos días, una versión que entre otras cosas nos permitirá dar la bienvenida a dos nuevos luchadores: Evil Ryu y Violent Ken. Pero las novedades no se quedarán ahí, dado que también incluirá un par de modalidades de juego inéditas muy llamativas. Una de ellas sacará provecho del sensor de movimientos de los Joy-Con, mandos que tendremos que usar para pelear contra los rivales ejecutando únicamente ataques especiales que podremos realizar mediante gestos. Y junto a este modo de juego también disfrutaremos de otro cooperativo a dobles. Sumad a esto la posibilidad de disfrutar de gráficos clásicos o renovados y tendréis el *Street Fighter II* definitivo. ¡Shoryuken!



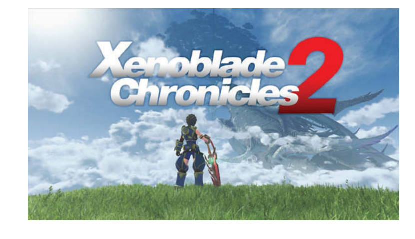


Xenoblade Chronicles 2

MAGIA Y FANTASÍA EN FORMA DE JUEGO DE ROL JAPONÉS

Compañía: **Monolith Soft** • Género: **Juego de rol** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **Finales 2017**

Citar las palabras *Xenoblade Chronicles* conlleva evocar a uno de los mejores JRPG de la última década. Con la difícil tarea de emular el éxito obtenido por el título original de Wii, en esta continuación volveremos a dejarnos seducir por toda la atmósfera y sensibilidad que desprende esta maravillosa saga de juegos de rol. Nuevamente podremos explorar un mundo increíblemente extenso que estará poblado por decenas de personajes secundarios, monstruos y entornos de gran belleza.



[↑] Nintendo y Monolith Soft intentarán convertir a esta obra en el nuevo referente del género de los JRPG en Switch.



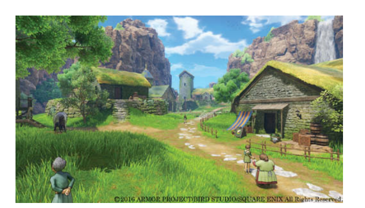
[→] Podremos explorar una amplia cantidad de pueblos y aldeas que estarán repartidos por los amplios escenarios.

Dragon Quest XI

LA AVENTURA MÁS DESEADA Y ABSORBENTE

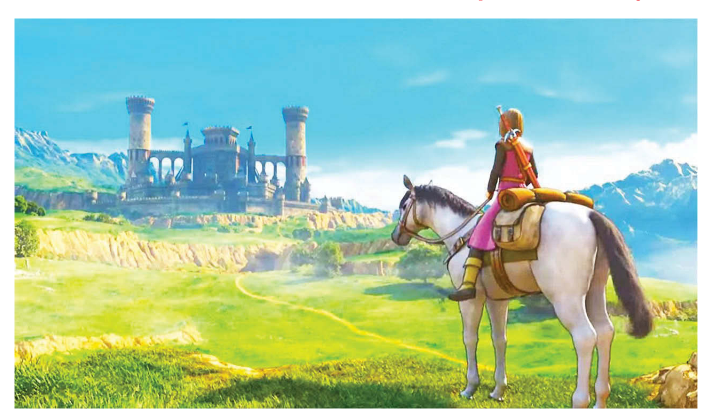
Compañía: **Square Enix** • Género: **Juego de rol** • Plataformas: **Switch, PS4, 3DS** • Lanzamiento: **2018**

Resulta prácticamente imposible quedarse con sólo una aventura de las muchas que están actualmente en preparación para Switch (aunque no sea en exclusiva, como es el caso). Pero si tuviéramos que escoger entre tres, sin duda una de ellas sería *Dragon Quest XI*, título que por lo que se ha podido ver acerca de las versiones destinadas a PS4 y Nintendo 3DS tiene un aspecto majestuoso. En esta ocasión podremos disfrutar de un capítulo bastante fiel a lo que siempre ha sido esta saga, es decir, que gozará de todos sus elementos básicos intactos tales como combates muy tácticos, un extenso mundo que recorrer con libertad, multitud de personajes que se irán uniendo a nuestro viaje y una estética manganime liderada por Akira Toriyama. Pero no faltarán novedades como la introducción de un puñado de nuevos personajes, la posibilidad de poder recorrer los escenarios a lomos de un caballo o el hecho de que las batallas no serán aleatorias, es decir, que veremos llegar a nuestros rivales en todo momento tal y como sucede en los JRPG modernos. Un título que lo tiene todo para conquistar nuestros corazones... el año que viene.



[←] La aventura nos llevará como mínimo 50 horas para superarla pero si queremos completar las misiones secundarias, la cifra crecerá hasta las 100 o incluso más. Un viaje tan extenso como deseado.

[↓] El título hará uso del motor gráfico Unreal Engine 4 para representar tanto los fastuosos escenarios como los personajes, quienes volverán a llevar el sello de ese artista tan querido llamado Akira Toriyama.

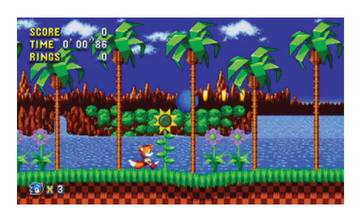


Sonic Mania

UN GUIÑO SUPERSÓNICO AL PASADO

Compañía: **SEGA** • Género: **Plataformas** • Plataformas: **Switch, PS4, Xbox One, PC** • Lanzamiento: **Verano**

No podemos negarlo, ni tampoco nos parece justo ocultarlo: Sonic atraviesa su peor momento desde su nacimiento allá por el año 1991. Por eso Sega se ha decidido a resucitar a su gran mascota, labor que dará comienzo este verano cuando se estrene esta nueva producción. Recuperar la esencia de la franquicia será la consigna que estará detrás de *Sonic Mania*, un título que tratará de hacernos sentir como si estuviéramos ante un arcade de Mega Drive. Para ello la mecánica de juego combinará las plataformas y la velocidad en entornos 2D con pequeñas dosis de acción. Un subidón de adrenalina que nos alegrará la vida a todos los nostálgicos. Y para reforzar más todavía esta vena retro, el apartado visual respetará lo exhibido por esta serie en sus inicios, con un diseño de niveles magnífico, sprites sencillos pero dotados de animaciones excelentes y una paleta de colores muy llamativa. Puede parecer algo exagerado, pero muchos de nosotros esperamos a esta obra de Sega por encima de otras muchas producciones de carácter Triple A que llegarán en esas mismas fechas. Ese es el poder que tienen los clásicos... y más si se trata de Sonic.



[←] Plataformas 2D y velocidad extrema volverán a convertirse en los ingredientes primordiales de esta esperadísima aventura de *Sonic the Hedgehog*.

[↓] Esta obra de Sega tratará de respetar la esencia jugable y estética tradicional de los primeros episodios de esta aclamada saga. Un viaje al pasado que estamos deseosos de degustar lo antes posible... aunque hasta el verano no estará preparada.



SWITCH, UN LUGAR ÚNICO PARA EL JRPG

LA CONSOLA RECIBIRÁ MULTITUD DE JUEGOS DE ROL MUY SUGERENTES.



SEIKEN DENSETSU COLLECTION

En junio los usuarios nipones de Switch podrán darse un gustazo y adquirir uno de los juegos de esta máquina que más ganas tenemos de disfrutar: *Seiken Densetsu Collection*. Esta colección estará formada por la trilogía original de esta serie de rol de Square Enix tan clásica y admirada por muchos de nosotros. ¿La mala noticia? Que todavía no ha sido anunciada para Occidente y no tenemos nada claro que acabe llegando a nuestro territorio... al menos de manera oficial.



DISGAEA 5 COMPLETE

Ya no queda nada para adentrarnos en una de las aventuras de rol más simpáticas, atrevidas y duraderas de cuantas van a aparecer en Switch durante este año. *Disgaea 5 Complete* nos sumergirá en una historia tan compleja como llena de humor, sobresaltos y personajes muy excéntricos, un viaje en el que los combates de claro enfoque táctico cobrarán una importancia descomunal. Una aventura muy interesante que, eso sí, mucho nos tememos que sólo llegará con subtítulos en inglés.

¡EXCLUSIVO!

Dragon Quest I y II

INCREÍBLES COMBATES POR PARTIDA DOBLE

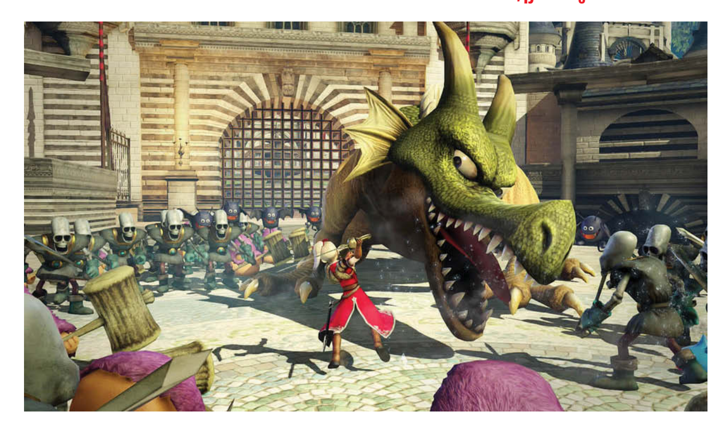
Compañía: **Square Enix** • Género: **Acción** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **2017**

Está claro que Square Enix piensa apoyar a Switch con todas sus fuerzas, algo que no ha ocurrido con las últimas consolas de Nintendo. Son muchas las producciones que tiene planificadas para esta consola, incluyendo la colección que llevará por nombre *Dragon Quest Heroes I y II*. Esta saga spin-off del clásico JRPG que lo da todo en favor de las batallas y la acción Musou ya se ha dejado querer en Japón y, esperemos, también termine llegando a Occidente. Los héroes más famosos de los diferentes episodios de esta saga serán los grandes protagonistas (junto a otros nuevos), los cuales deberán avanzar por escenarios abiertos en 3D en los que irán desfilando ejércitos enteros de esqueletos, zombis, limos, hechiceros y demás tipos de monstruos a los que habrá que abatir a golpes. A lo ya consabido en las ediciones originales se sumarán algunas innovaciones como la inclusión de la vibración HD, la aparición de Ragnar McRyan como personaje invitado o la integración de ciertas mejoras y revisiones que serán realizadas en la primera parte de esta compilación. Un título que garantizará muchas semanas de acción y combates muy vistosos y desenfrenados.



[←] Batallas sin descanso contra todo tipo de monstruos extraídos del universo Dragon Quest será nuestro pan de cada día en esta aventura.

[↓] Dos ilustres aventuras reunidas en un mismo título es lo que nos propondrá esta sugerente colección de la serie Dragon Quest Heroes. Y entre las dos podremos estar entretenidos durante unas 80 o 100 horas como mínimo, ¡y no exageramos!



¡EXCLUSIVO!

Splatoon 2

UN NUEVO FESTIVAL DE LOCURA Y COLOR

Compañía: **Nintendo** • Género: **Shooter** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **21 de julio**

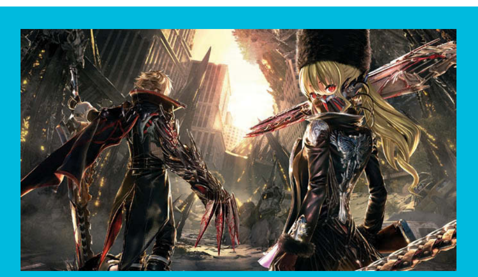
La primera parte de *Splatoon* se convirtió en uno de los juegos más aclamados por los usuarios de Wii U y, también, en una de las nuevas franquicias más exitosas de cuantas ha elaborado Nintendo en la última década. Bien, pues este mismo verano los adorables Inklings volverán a hacer de las suyas con la continuación de dicha obra. Este curioso y original shooter volverá a rebosar litros de simpatía y color merced a un sistema de juego en el que la pintura volverá a convertirse en el elemento protagonista. Pero también disfrutaremos de novedades muy destacadas, como por ejemplo el renovado modo Campaña, que será mucho más sólido que el plasmado en el título original. El Difusor Dual será una de las nuevas armas que podremos empuñar durante las batallas, las cuales nuevamente volverán a desarrollarse por equipos de cuatro integrantes pero que en esta ocasión podrán expandirse en nuevas submodalidades. ¿Queréis más? Pues añadid a esto arenas de nuevo cuño (como el sugerente Tiburódromo), el nuevo modo cooperativo Salmon Run, más complementos para los protagonistas y las nuevas formas de control que ofrecerán los mandos Joy-Con.



[←] Entre otras importantes innovaciones los Inklings podrán empuñar una buena remesa de nuevas armas para pintarrajear todo lo que se les ponga a tiro.

[↓] A pesar de que el modo multijugador volverá a convertirse en el estandarte de esta continuación de Splatoon, el modo de juego individual estará mucho más cuidado y tendrá más enjundia que el mismo que fue integrado en la primera parte de esta saga.





CODE VEIN

Estética manganime muy elegante y un marcado tono adulto marcarán el rumbo que presentará este título que, también, beberá de las mismas fuentes que la exitosa franquicia *Dark Souls*. Esta nueva apuesta de Bandai Namco tiene un aspecto extraordinario y nos sumergirá en un mundo de talante post apocalíptico que estará gobernado por seres de todo tipo... incluyendo vampiros, los grandes protagonistas de esta apasionante historia a la que estamos deseando hincarle el diente.



SHIN MEGAMI TENSEI

De todos los títulos JRPG que se preparan para Switch, precisamente esta obra de Atlus es la que tiene pinta de estar en un estado de desarrollo menos avanzado. Esta nueva encarnación de la conocida franquicia servirá para conmemorar el 25 aniversario de la misma, título que para plasmar su apartado visual (siempre muy cuidado) se está empleando el motor Unreal Engine 4. No se sabe prácticamente nada más de este juego, pero a pesar de eso es uno de los que más ganas tenemos de disfrutar.



PROJECT OCTOPATH TRAVELER

Una de las propuestas que más expectación ha causado entre los seguidores de los JRPG es esta creación de Square Enix. Bajo una extraordinaria representación gráfica que combinará los gráficos 3D y 2D de manera ejemplar, se esconderá una aventura de talante retro que intentará recuperar el espíritu de las producciones clásicas del género. Interacción con multitud de personajes, batallas por turnos, mucha exploración y un ritmo muy pausado nos aguardarán en esta obra.

Sonic Forces

UN SONIC TOTALMENTE REVITALIZADO

Compañía: **SEGA** • Género: **Plataformas/Acción** • Plataformas: **Switch, PS4, Xbox One, PC** • Lanzamiento: **Invierno**

Uno de los títulos más esperados por todos nosotros de cara a la campaña navideña es *Sonic Forces*. Conocido anteriormente como *Project Sonic*, en esta trepidante aventura podremos deleitarnos con un estilo muy llamativo en el que se fusionarán las dinámicas tradicionales 2D con la jugabilidad 3D que nos han proporcionado algunos capítulos de esta franquicia. La intención de Sega es que esta nueva entrega marque el rumbo de lo que será el futuro de los juegos de Sonic de ahora en adelante, de ahí su trascendencia. Por lo que se ha visto del título la sensación de velocidad que disfrutaremos mientras atravesamos los escenarios será tremenda, el aspecto visual estará muy cuidado y podremos controlar a más personajes además del puercoespín azulado. Se nota que se trata de un título clave para la compañía nipona y por eso el Sonic Team es el que está encargándose del desarrollo del título bajo la supervisión de Morio Kishimoto, el mismo que dirigió los designios de las interesantes entregas *Sonic Colors* y *Sonic Lost Worlds*. Esperamos que los cimientos tan sólidos que están estableciéndose para dar vida a este juego acaben traduciéndose en el regreso triunfal de uno de los personajes más icónicos del sector.





[↑] *Sonic Forces* promete marcar el futuro de esta veterana franquicia para los próximos años, así que esperemos que sea tan bueno como todos deseamos.

[↓] La jugabilidad que será plasmada en esta aventura promete ser del todo explosiva y combinará los saltos y la acción a toda velocidad con un estilo de juego a caballo entre las 2D y las 3D. Además su aspecto visual tiene una pinta espléndida.





ARMS

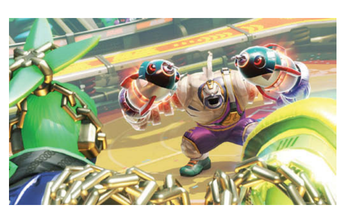
¡EXCLUSIVO!

¿EL NUEVO PUNCH-OUT!!?

Compañía: **Nintendo** • Género: **Acción** • Plataformas: **Switch** • Lanzamiento: **16 de junio**

Muchos jugadores veteranos echamos de menos a una de las series más veteranas de Nintendo: *Punch-Out!!* Este arcade ligado al mundo del boxeo no goza de una popularidad muy elevada, por lo que la Gran N no suele conceder a la franquicia mucha cancha. Afortunadamente para salir del paso llegará *ARMS* en unas semanas, un título que después de haberlo probado en un par de ocasiones podemos aseguraros que recordará bastante en ciertos aspectos a la serie protagonizada por Little Mac. El juego pondrá en liza a dos luchadores, uno contra otro, que saltarán a escenarios 3D no demasiado amplios en los que deberán demostrar sus habilidades en el arte de pelear... ¡con brazos extensibles! Esta característica será la que marcará a esta producción y la dotará de mucha personalidad, siendo necesario usar los Joy-Con con sabiduría para lanzar golpes especiales, protegernos... Lejos de ser un simple "machacabotones", la estrategia será fundamental para ganar las contiendas, siendo necesario exprimir las habilidades únicas que atesorará cada personaje. *ARMS* es un título que goza de un gran potencial y puede convertirse en una de las grandes sorpresas de esta temporada para Switch.





[↑] Aunque no lo parezca por su estética de dibujos animados, los combates que propondrá este arcade de lucha serán bastante tácticos y estratégicos.

[←] Podremos controlar a una cantidad bastante elevada de personajes, cada uno con sus propias características, atributos y debilidades. Además podremos cambiar y modificar los puños de todos los protagonistas como creamos oportuno.


"LA REFERENCIA ABSOLUTA EN LA LUCHA 3D"
TEKKEN 7™
PS4
REGRESA LA SAGA DE LUCHA MÁS EXITOSA
2 DE JUNIO DE 2017
PS4 /TEKKEN @TEKKEN TEKKEN.COM
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TEKKEN™7 & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
BANDAI NAMCO Entertainment
16
www.pegi.info
MULTIJUGADOR ONLINE CON
PlayStation.Plus
PS4



Persona 5

BIENVENIDO AL BAILE DE MÁSCARAS

Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Atlus**

Género: **JRPG**

Plataformas: **PS4, PS3**

Jugadores: **1**

Texto: **Inglés**

Voces: **Inglés/ Japonés**

Inés Barriocanal

¿Llegas a casa agotado de un duro día? Levantarte, ir a estudiar o a trabajar, aguantar al idiota de tu jefe/profesor un día más, hacer la compra, quizás algo de ejercicio o quizás leer o jugar a la consola, tratar por el camino con personas que puede que te importen o que podrían darte exactamente igual... Y, por fin, descansar en tu cama y cerrar los ojos. Encontrarte contigo mismo, aunque a veces ni te reconozcas, e intentar cargar las pilas para que pueda volver a empezar un día más.

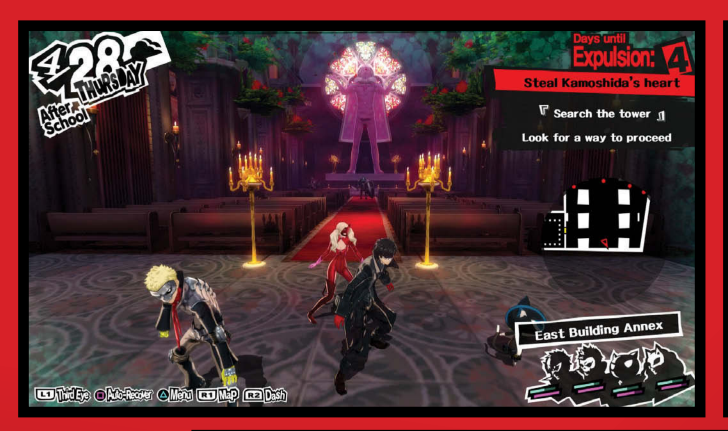
¿No estás harto de todo esto? ¿ No te gustaría poder hacer algo para cambiarlo? ¿Y si te dijera que existe un sitio en el que sí puedes hacerlo? Bienvenido al Metaverso, bienvenido a *Persona 5*: el mejor baile de máscaras de tu vida... y tú serás el mejor bailarín ¿Bailas conmigo?

Estamos ante la quinta entrega de la aclamada saga *Persona*, que nos trae un poquito más de lo mismo, pero a la vez siempre diferente y siempre tan soberbia que no deja indiferente a nadie. Bajo la bandera de Atlus, con Katsura Hashino a la batuta y Suto y Soejima a los pinceles virtuales, han creado una obra tan sólida y penetrante como la vida misma. Los acordes no serán para todos los gustos, aunque una vez hecho el oído, créeme: se convertirá en una de tus melodías favoritas.

Tan Personal Como la Vida Misma

Todo comienza con la escena de un presunto robo a gran escala, en un lujoso edificio. El elegante ladronzuelo es pillado infraganti y puesto entre rejas. No tenemos ni idea de qué está ocurriendo, pero lo descubriremos pronto gracias a un interrogatorio que nos hará revivir, gracias al ya manido recurso del flashback, la historia desde el comienzo. Somos un chaval en el momento y el lugar equivocados, intentando ayudar a una joven en apuros, a punto de ser violada. Nos metimos en un buen lío por intentar hacer el bien y descubrimos, a nuestra tierna edad, que la justicia suele mecerse al son de los billetes y el poder. La ley cae sobre nosotros con todo el peso del dinero que la mueve y hasta nuestros padres reniegan de nosotros. Pero tenemos otra oportunidad: nos cambian de barrio, de colegio y hasta de tutor legal. El genial Shijo se encargará de nosotros hasta que demostremos al mundo que no somos peligrosos. ¿Nos dejarán hacerlo?

Toca portarse bien, ponerse la máscara de niño bueno, hacernos con el nuevo barrio e ir a la escuela en la que nos prejuzgan desde el primer momento. En la soledad de nuestra cama, unos sueños turbios de terciopelo comenzarán a asolarnos: somos presos bajo la atenta mirada de un viejo conocido, Igor. ¿Presos? Sí, y no solo parece que nuestra libertad dependa de nosotros, sino también el destino del







[↑] En el Metaverso te esperan los Palacios, el reflejo de la perversión de los reyes que en ellos habitan. Descubre sus secretos, derrota a los enemigos y hazte con el tesoro. Sólo así lograrás que se haga justicia.

[↗] Descubre las calles de Tokio. Ve a la escuela, compra, descubre comidas y bebidas con poderes especiales, compra libros...prepárate para la lucha. ¡El tiempo vuela!

[→] Las peleas te darán más de un quebradero de cabeza por su dificultad y su variedad de situaciones. Hazte con la victoria y convence a los enemigos de formar parte de tu grupo, darte ítems o dinero ¡Tú eliges!



[↑] Desata los poderes de los Persona y haz que luchen a tu favor. Elige sabiamente sus ataques ya que todos tendrán un precio que pagar. Hay muchos Persona esperándote, cada uno con habilidades especiales, elementos y niveles. Aprende a usarlos batalla tras batalla y serás invencible.

mundo. ¿Crees en los sueños? Pues deberías, la Velvet Room se encargará de ello.

En el primer día de nuestra nueva vida, conoceremos a los primeros personajes que darán consistencia a este mundo: el director, el odioso profesor de gimnasia, una preciosa alumna y nuestros nuevos mejores amigos: Ryuji y Morgana. Y es que eso de descubrir el Metaverso con alguien une mucho. Sin comerlo ni beberlo, la realidad se desdobla ante tus ojos.

Dos Compases, Varias Máscaras

Esta es sin duda la esencia de *Persona 5*, la dualidad de realidades, dos juegos en uno que no pueden sobrevivir sin el otro. Los ecos platonianos resuenan en cada píxel, y lo griego se hace japonés de pura cepa ante nuestros ojos, ansiosos de un aire nuevo.

Tokio es el escenario en el que daremos vida a nuestro protagonista, alias Joker. Bajo el yugo del paso







VELVET ROOM, EL SUEÑO DEL HÉROE.
Además de consejos, regañinas y guías para la vida, la Velvet Room es un lugar que debes visitar frecuentemente una vez se activen los portales y puedas visitar a Igor y las gemelas al gusto. Gracias a ellos, podrás evolucionar a tus Persona... guillotinándolos. ¡Tranquilo que no sufrirán! Gracias a este rito algo sangriento, podrás fusionar a dos Persona para lograr Personas mejores, incluso podrás elegir con qué habilidades te quedarás. Elige bien y vencerás.

[↓] Detalles como, por ejemplo, estudiar un día de lluvia te dará mejores resultados que si estudias un día normal, o tener libros nuevos para leer en el metro si eres de los afortunados que logra sentarse es lo que llenan a Persona 5 de cercanía con el jugador, sintiéndose reflejado en cada momento y siendo parte del juego.







GRAN ESTUDIANTE, MEJOR PERSONA.
Aunque Persona 5 sea mucho más, al fin y al cabo somos un estudiante japonés y una de nuestras labores será acudir al colegio. En algunas ocasiones podremos ver el transcurso de la clase y, por supuesto, los profesores siempre nos preguntarán la lección a nosotros. Ya sea de historia, de visión espacial, de lógica, de matemáticas... de lo que sea. Si acertamos en nuestras respuestas obtendremos un punto más para nuestro árbol de habilidades, así que más te vale saberte la lección.

» del tiempo, tendremos que vivir su día a día de la mejor forma posible. Ir al colegio en metro como todo hijo de vecino, estudiar y responder a los profesores, ir a trabajar para ganar dinero y así poder ir a comprar equipo, ítems, entrenar y craftear en nuestro escritorio.... y todo antes de determinada fecha, sabiendo que hacer una cosa u otra nos priva de las demás. Cultivar las relaciones también será realmente importante ya que gracias a ellas, conseguiremos nuevos confidentes que nos llevarán a desbloquear habilidades. Gánatelos a todos, poco a poco, eligiendo bien tus respuestas y te los meterás en el bolsillo. Sin duda la posibilidad de elegir los diálogos será de vital importancia en el juego , pero ¿y para qué tanto trajín? ¿Tantas idas y venidas? ¿Tanto esfuerzo?

La trama nos llevará a descubrir qué es el Metaverso y nuestra misión en él. En una realidad paralela, la gente mala crea los llamados Palacios a su alrededor, siendo ellos mismos los Reyes. En esta realidad, todo tipo de perversidades tienen lugar... ya que son el reflejo de su alma corrupta.

Chicos como Joker, Ryuji y los demás amigos que se unirán a nosotros bajo el nombre de Phantom Thieves Of Hearts, han sufrido demasiadas injusticias sin que nadie haga nada, así que es hora de tomar cartas (de póker) en el asunto. Una vez nos quitamos la máscara autoimpuesta que nos oprime, liberamos a nuestro Persona, un ser que nos ayudará en la lucha. Infiltrarse en los Palacios, descubrir los oscuros secretos que contienen y robar el tesoro que con tanto celo



EL DINERO NO LLUEVE DEL CIELO Como todo hijo de vecino, tendrás que conseguir un trabajo para tener dinero y permitirte comprar ítems, armas o equipación. Hay numerosos trabajos temporales disponibles.

///Los Phantom Thieves Of Hearts te robarán el corazón y más de 100 horas de juego///

protegen los indeseables reyes harán del mundo real un lugar mejor. ¿Preparado para concederte este baile? Una gran aventura te espera en cada compás.

Persona 5 se nos presenta como un juego de rol japonés de esos que nos recuerdan viejos tiempos, a la vez que le da un aire nuevo gracias a su apartado visual imponente y sus mecánicas fluidas. Como si de un anime interactivo se tratara, disfrutaremos de conocidos barrios de Tokio en un falso mundo abierto, ya que aunque sean grandes las zonas son limitadas. Dado que sus plataformas de salida han sido PS3 y PS4, quizás deja un poquito que desear este apartado visual, aunque lo suple con creces su faceta sonora orquestada por el gran Shoji Meguro. El compositor ha sido capaz de entretejer la trama entre sus acordes haciendo una obra magistral que te garantizará la inmersión total en este Tokio vibrante de color a mitad de camino entre la realidad y el sueño.

Pero por otro lado, en el Metaverso descubriremos un gran abanico de posibilidades y la mayor dosis de adrenalina del juego: infiltrarnos escondiéndonos en las sombras, demostrar nuestro saber hacer en los puzles y, por supuesto, luchar por turnos y con diferentes opciones. Y esto no será nada fácil, ya que estrategia y suerte se unen para darnos más de un quebradero de cabeza, haciendo que no sea raro morir y tener que volver a comenzar.

Como la vida misma, tocará decidir en qué aprovechar o malgastar nuestros días, preparándonos para las incursiones que hagamos en los Palacios, sabiendo que cada día cuenta, cada acción importa y cada amistad es determinante. ¿No te recuerda todo esto a tu propia vida?

Tomar cartas en el asunto ante las injusticias, desenmascarar a los corruptos y encontrarte a ti mismo, vistiendo únicamente la máscara de la verdad. *Persona 5* no te dejará indiferente, demostrándote que la vida es un baile de máscaras en el que al final, gana el que mejor se conoce a sí mismo. ¿Y tú, qué máscara te pondrás hoy?



[↑] Uno de los mejores personajes es, sin duda alguna, nuestra médico de cabecera. Tendremos que conquistarla poco a poco como a una buena amante para afianzar nuestra relación y que nos permita acceder a las mejores drogas de su propia creación.

90 GRÁFICOS Como si de un anime interactivo se tratara, sin duda Persona 5 destaca por su estilo vibrante y tremendamente japonés. Sin duda podría ser mejor, pero no olvidemos que es un juego que ha visto al luz en PS3. Y eso lastra.

97 AUDIO Extremadamente cuidado, tanto los efectos de sonido como la banda sonora rozan la perfección, teniendo temas capaces de erizar el vello de los mortales. Ninguna nota está fuera de lugar, siendo todas un camino perfecto para la inmersión total.

98 DURACIÓN Más de 100 horas de juego te están esperando entre la realidad y el Metaverso, gracias a la cantidad de cosas por hacer, y la dificultad de algunos Palacios. Todo un reto para el jugador que quedará satisfecho con este juego.

94 JUGABILIDAD La cantidad de cosas por aprender en este juego quizás bloquee a más de un jugador impaciente, pero sin duda la fluidez y la gran variedad de movimientos cumplen con creces. Le aleja de la excelencia la parte de infiltración, que es difícil de dominar.

✔ Una trama fascinante y personal.
✔ El estilo visual y la BSO atrapan desde el minuto 1.
✔ Una experiencia rolera de las de antes, pero nueva a la vez.

✘ Muy agobiante en ocasiones, demasiadas cosas por hacer de golpe.
✘ No poder jugarlo en nuestro idioma, sólo inglés, le quita gracia e inmersión.

///Tan real como la vida misma, tan personal como pocos juegos han llegado a serlo. Persona 5 es una experiencia que tienes que jugar si te gustan los JRPG///

95 TOTAL



Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **BioWare**

Género: **Action RPG**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Paz Boris

Mass Effect Andromeda

NUESTRA GALAXIA ERA SÓLO EL PRINCIPIO

Cinco han sido los años que han pasado desde el cierre de la aventura de Shepard. En este tiempo, BioWare ha meditado cuidadosamente la creación de la siguiente entrega de la saga, pues no sólo tendríamos que decir adiós a tan querido protagonista, sino también a un contexto que se trabajó durante años y que caló profundamente en los jugadores. *Mass Effect Andromeda* ha tropezado un poco en su lanzamiento, pero las promesas de cara el futuro auguran una trayectoria digna de la saga espacial.

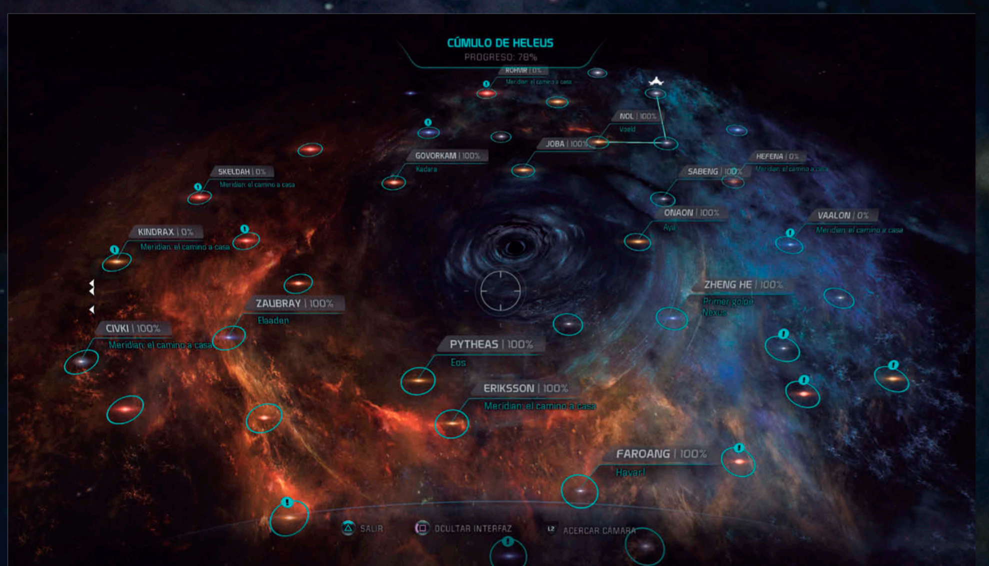
Es, precisamente, el conocimiento del jugador experimentado con lo que BioWare juega para asentar las bases de esta nueva entrega, sin abusar demasiado para captar también a aquel que nunca ha probado un *Mass Effect*. El punto de partida, en el año 2185, no es el único guiño a la trilogía original, sino que *Mass Effect Andromeda* está plagado de pequeñas conexiones que pretenden, no sólo sacar una sonrisa, sino hacer que el jugador no se sienta desarraigado. Porque no nos engañemos, BioWare ha puesto toda la carne en el asador con este juego, y la sombra de la trilogía original es alargada .

Un nuevo hogar, una nueva amenaza

Mass Effect Andromeda es, además, una muestra de los anhelos de la humanidad de llegar siempre más lejos, de descubrir lo desconocido. Este viaje a una nueva galaxia es el sueño de miles de individuos de diferentes especies de construir una nueva vida más allá de las fronteras de la Vía Láctea. Un deseo muy bonito y maravilloso, que queda hecho añicos con la llegada a Andromeda y el descubrimiento de que la violencia y la lucha por la supervivencia existen en todas partes. El papel del Pionero es encontrar un hogar a los miles de colonos que aguardan en las Arcas, y esa será la labor que asumirá uno de los hermanos Ryder cuando las



LA RAZA KETT.
Son los principales enemigos del juego, y toda la trama principal gira en torno a su presencia en el Cúmulo Heleus. Sin embargo, su existencia en la trama es mucho más importante que ser los adversarios que el protagonista necesita para desarrollarse. No debemos olvidar que los Kett son una especie nativa de Andromeda, mientras que los miembros de la Iniciativa son unos recién llegados que no comprenden las relaciones entre las razas de esa galaxia. Descubrir sus planes será importante, pero también comprender su naturaleza. Como no podía ser de otra manera, BioWare ha intentado dotar a los enemigos de personalidad propia, así como de un sistema cultural que cimente sus acciones.



[↑] De toda la galaxia Andromeda, la Iniciativa viaja al Cúmulo Heleus, debido a la gran cantidad de mundos aptos para la colonización. A pesar de limitarnos a una sola región, los sistemas disponibles son mucho más numerosos que todos los que se podían visitar en la Vía Láctea.

///Tú eliges qué perfil de poder prefieres utilizar en cada momento del combate///



[↑] Las cámaras relictas están tanto llenas de misterios por resolver, como de enemigos que destruir. Recorrerlas nos ayudará a comprender la historia de Heleus.

circunstancias lo pongan al frente de esta misión. No hay aventura sin crisis, ni punto de partida sin pérdida. La amenaza de los Kett es mucho más profunda de lo que parece en un principio. Alejándose del papel de carnaza para los tiroteos, la presencia de esta raza alienígena obedece a un porqué, y su relación con los Relictos, los Angara, así como sus últimos motivos, será crucial.
Las señas de identidad de BioWare siguen presentes en *Mass Effect Andromeda*, y condicionan, como no podía ser de otra manera, el desarrollo de la trama. La primera, y más obvia, es la toma de decisiones, que ha adoptado un esquema más parecido al de la saga *Dragon Age* para desprenderse del condicionamiento de las opciones de Virtud y Rebeldía de la trilogía original. De esta manera, se evita que el jugador se sienta "obligado" a jugar según un esquema u otro, y pueda responder a los personajes en función de lo que considera más apropiado, ya sea por el tono (casual, lógico, profesional o emocional) o porque crea que esa opción es "mejor" que cualquier otra alternativa. Decir adiós al sistema de moralidad no sólo es un gran cambio para la saga, que se había identificado desde el primer momento con ello, sino también necesario. Pero no nos olvidemos de otro de los rasgos característicos de BioWare y de *Mass Effect*, quizá el más intangible: la sensación de descubrimiento, que el estudio de desarrollo ha sabido gestionar a lo largo de toda la trama, invitándonos a investigar no sólo los misterios del argumento, sino también sobre la propia galaxia Andromeda y de lo que podría esperarnos más allá del cúmulo Heleus. No sería *Mass Effect* si no hubiera una »





INVIERTE CON CABEZA.
Los puntos de poder que se obtienen con cada subida de nivel se pueden gastar en todo tipo de habilidades, que a su vez pertenecen a tres especializaciones básicas: biótico, ingeniero y soldado. Cada poder puede ser mejorado hasta rango seis, ganando efectos y daños especiales. Al no estar limitados a un sólo perfil de especialización, como en la trilogía original, tenemos muchas más opciones a la hora de dar habilidades a nuestro Ryder. Si queremos, podemos invertir todos los puntos de habilidad en un sólo perfil (como soldado, por ejemplo), o bien repartirlos para conseguir un estilo de lucha más diverso. Esto, además, afectará al nivel de los perfiles, que tendrán distintas ventajas.



[↑] Mass Effect Andromeda tiene una buena variedad de enemigos que querrán enfrentarse a nosotros. Además, sus habilidades varían de uno a otro, por lo que tendremos que adaptarnos a las circunstancias. La armadura y los escudos son los marcadores más rápidos de fortalezas, pero hay otros, como las calaveras, que indican su dificultad. Hay que estar atentos a estos detalles para salir victoriosos de los combates.

amenaza mayor de lo que imaginamos y varios misterios esperando a ser descubiertos. Aunque *Mass Effect Andromeda* haya introducido grandes cambios en la saga, la esencia de la misma puede percibirse se mire por donde se mire.

En el combate: renovarse o morir.

No ha sido solo a nivel argumental donde esta nueva entrega de la saga ha vivido cambios, sino también en el propio sistema de juego. Heredero directo de *Mass Effect 3* y su multijugador, ofrece distintas opciones que al principio pueden resultar ajenas al jugador experimentado en la saga, pero que una vez superada la tendencia a jugar como antes, se descubre como un sistema mucho más dinámico. Una de las principales bazas es el regreso de la parte más rolera del primer *Mass Effect*, como una buena cantidad de habilidades que asignar y mejorar para nuestro Ryder. El perfil de combate ya no será algo que nos limite, al poder alternar entre ellos en cualquier momento e incluso reiniciar la inversión de puntos. Aunque a la hora de combatir sólo tengamos acceso a tres poderes, las combinaciones son verdaderamente amplias, lo que consigue que nos adaptemos a las exigencias del combate y consigamos efectos inesperados al unir poderes de lo más dispares. No obstante, es a la hora de dar órdenes a nuestros compañeros de pelotón cuando las mecánicas quedan limitadas, al no poder mandarles ejecutar una habilidad, sino sólo tomar una posición o atacar a un enemigo determinado.

La exploración y el Nomad ND1

No es la primera vez que se dice que este *Mass Effect Andromeda* recuerda mucho al primero de la trilogía original y, desde luego, es inevitable ver las similitudes, tanto en la estructura base del argumento, como en el diseño de niveles o la propia estética del juego. Uno de los elementos más importanes que han rescatado de *Mass Effect 1* es la posibilidad de explorar los mapas, en lugar de limitar los escenarios a un desarrollo pasillero. Elaaden, Kadara, Eos y Voeld (entre otros) cuentan con un mapa de gran tamaño que requiere la presencia del Nomad, nuestro nuevo vehículo de exploración, no sólo para poder recorrer su superficie con cierta comodidad, sino para sobrevivir mientras lo hacemos, debido a las adversas condiciones ambientales (frío, calor, radiación...). La decisión de rescatar el Mako motivó la creación de unos escenarios más amplios de lo que suele ser habitual en la saga, lo que encaja, además, con el



UNA GRAN TRIPULACIÓN La Tempest está habitada por personas de diversas especies, incluida la Angara, nativa de Andromeda. La relación que mantienen entre todos es cercana, aunque no está exenta de pequeñas rencillas.

80 GRÁFICOS Recorrer los distintos escenarios o mirar por las ventanas de la Tempest es una delicia, que choca enormemente con el acabado de los personajes humanos.

90 AUDIO Compuesta por John Paesano, cada tema evoca distintas sensaciones en el jugador. Recuerda mucho en sus tonos a la del primer Mass Effect.

89 MULTIJUGADOR Rescata la propuesta de Mass Effect 3, pero sin afectar a la trama. El sistema es el mismo, aunque ahora ofrece recompensas para la partida individual.

94 DURACIÓN Las enormes posibilidades de Heleus amplían la experiencia de la historia principal, sin abusar de las misiones secundarias de "recadero".

93 JUGABILIDAD BioWare ha sabido adoptar los mejores elementos de la trilogía original, a la vez que los ha renovado, dando mayores opciones a los jugadores.

///Así como la trilogía original se caracterizaba por la seriedad, Ryder y sus compañeros dotan a ME: Andromeda de un tono más distendido///

planteamiento de la trama. Con el Nomad podemos descubrir multitud de secretos escondidos por los mapas, sin sentir que la tarea sea tediosa. Porque además, uno de los principales problemas del Mako original era su pésimo control, una situación que ha quedado remediada gracias a la colaboración del estudio de desarrollo de *Need For Speed* en la creación de las mecánicas de conducción.

Pero este vehículo no es lo único que invita a investigar el lugar. Mientras el Nomad sirve para explorar grandes distancias, la omniherramienta permite hacerlo en nuestro entorno más próximo. Un elemento cuya presencia había sido testimonial y sólo como añadido argumental, ahora cobra mayor peso en *Mass Effect Andromeda*. Los lugares que visitamos esconden, en muchas ocasiones, elementos susceptibles de ser escaneados. Por un lado, nos proporcionan puntos de investigación necesarios para desarrollar armas, armaduras y otros elementos que nos ayuden en nuestra aventura. Por otro, también valiosa información del cúmulo Heleus.

Aun con todos los elementos positivos, *MEA* no ha llegado a los jugadores de la manera que prometió. Algunos de sus problemas se sacaron de contexto y se sometieron al escarnio de la comunidad, pero es innegable la existencia de bugs y cierta torpeza en las animaciones que, a veces, estropean la experiencia.

El parche 1.05 que BioWare ha lanzado soluciona bugs y mejora las expresiones faciales. Un acabado que parecía simple y que podía evidenciar un lanzamiento algo apresurado con tal de no retrasar de nuevo la fecha. No obstante, tanto a nivel de mecánicas como argumental, tiene todo lo necesario para convertirse en un digno sucesor de la trilogía original de *Mass Effect*.



[↑] Cada planeta es único, con sus ventajas y sus peligros. Desde las dunas ardientes de Elaaden a las bestias de Havarld, o los lagos de azufre de Kadara. Como Pioneros, descubrir sus secretos es nuestro deber, pero también una ocasión de disfrutar de su cuidado diseño.

✔ El sistema de combate, que ofrece nuevas posibilidades.
✔ Escenarios cuidados y únicos.
✔ La relación entre Ryder y el resto de personajes.

✘ El aspecto inacabado de algunos elementos.
✘ La batalla final podría haber dado mucho más de sí.

///BioWare ha establecido las bases para una nueva saga de Mass Effect digna de llevar el nombre, siempre que aprendan de los errores cometidos en esta entrega///



REVIEW

Juan "Xcast" García

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

LA GUERRA CONTRA LA DROGA, EN COMPAÑÍA, SABE MEJOR...

Parece que fue ayer cuando nos cansábamos de recibir entregas y entregas de *Ghost Recon*, la serie de acción táctica en tercera persona creada por Ubisoft. Sin embargo, ya han pasado cinco años desde que jugamos a *Ghost Recon Future Soldier*, el anterior juego de esta licencia... Y muchas cosas han cambiado en este tiempo. Para empezar, ahora los sandbox están de moda, las conexiones e importancia del juego online han aumentado (con lo que esto implica para el apartado multijugador) y, además, lo que ahora se lleva es la lucha contra la droga (gracias a *Narcos*), y no los enfrentamientos bélicos y heroicos en una 'simple' guerra.

Acción en tercera persona y más

Con los antecedentes que hemos sentado, no es difícil imaginar lo que encontraremos en este *Ghost Recon Wildlands*... Siempre que conozcamos los orígenes de esta serie. Se trata de una ristra de juegos en los que lo habitual era controlar a un soldado y dar órdenes a tres compañeros a la hora de entrar en combate, creando una jugabilidad a medio camino entre la acción y la estrategia. Los tiroteos se desarrollaban en tercera persona, y las dosis tácticas eran ligeras, pero importantes. Estas señas de identidad se mantienen para la ocasión, sobre todo si jugamos en solitario. Solo habría que añadirle lo que comentábamos al principio de este texto para tener la visión completa.

Nos referimos al hecho de que esta vez no tendremos niveles lineales, ni tampoco una sucesión marcada de misiones, sino que pulularemos con total libertad por el escenario que se nos propone, eligiendo qué objetivo o misión queremos afrontar en cada momento. La localización elegida es Bolivia, con muchísimos bosques y terreno montañoso, y las dosis de libertad muy elevadas, permitiéndonos incluso coger los vehículos que queramos por el camino. La excusa



Compañía: **Ubisoft**

Desarrollador: **Ubisoft**

Género: **TPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



[←] El árbol de evolución de nuestro soldado en Ghost Recon Wildlands. Tendremos que ganar experiencia en cada rama concreta y, además, subir de nivel.





MEJOR ACOMPAÑADOS QUE SOLOS...
Si tratamos de afrontar la aventura de Ghost Recon Wildlands en solitario, tendremos el apoyo de tres soldados controlados por la IA que obedecerán las órdenes simples que podemos darles. Ninguno de ellos es distinto al resto, por lo que la profundidad táctica aquí es limitada. En el momento que un usuario humano entre en la partida, la IA desaparece, para dar paso a la impredicibilidad de los usuarios reales. Aquí, el progreso de cada usuario se mantiene, y las misiones que se completan juntos 'cuentan' para todos los jugadores, manteniendo el resto tal y como estaba antes de unirnos a la sesión. Así, se mantiene la individualidad, pero se multiplica la diversión.

argumental es ligera: ve a Bolivia y acaba con el cártel de la droga que se ha instaurado en el poder, liderados por El Sueño. De esta forma, nuestro objetivo es, simplemente, socavar la influencia de esta organización, acabando con los miembros clave de su organigrama, instalaciones y posibilidades. Hay mucho trabajo de documentación para ofrecer un mundo realista y creíble, pero la motivación y desarrollo de la aventura no va más allá del 've allí y mata a esos malos, que son muy malos'.

A esto hay que añadir que se sigue un esquema de progresión diferente al de otras entregas, y más parecido al que encontramos en el resto de juegos de mundo abierto de Ubisoft. Es decir, que conforme hagamos más cosas y exploremos más el mundo, encontraremos más armas, accesorios y gadgets y podremos, además, mejorar las capacidades de nuestro operativo. Ninguna sorpresa tampoco en este aspecto, aunque el aumento de posibilidades al invertir puntos de experiencia es evidente, y permite que la jugabilidad varíe y crezca un tanto, a pesar de que las misiones no son especialmente variadas u originales, siendo este último aspecto uno de los talones de Aquiles de la producción.

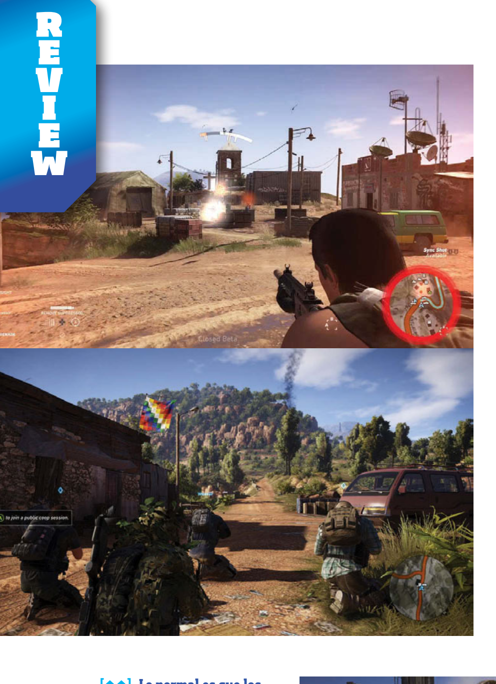
Si jugamos solos podremos optar por atacar solo, dar órdenes simples a nuestros compañeros (ir a un punto o sincronizar un ataque) o pedir apoyo de los rebeldes indígenas. Simple, pero efectivo, al menos a corto plazo. Sin embargo, a la larga *Ghost Recon Wildlands* no se renueva ni varía lo suficiente como para mantener al jugador solitario enganchado





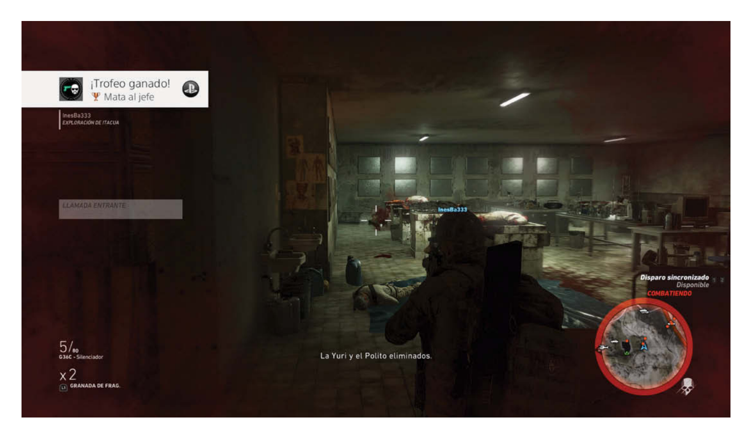
[↑] La jugabilidad se desarrolla todo el tiempo desde una cámara en tercera persona, excepto cuando apuntamos con precisión, momentos en los que la cámara se traslada a un punto de vista subjetivo.

[←] Este es el organigrama del cártel de Santablanca, coronado por 'El Sueño', jefe de jefes de esta organización mafiosa. Habrá que acabar con todos los subjefes para poder enfrentarnos al líder (un buen porrón de misiones que habrá que superar).



MUCHOS MINIONS... Y MUCHOS JEFES.

Los momentos álgidos de la jugabilidad de Ghost Recon Wildlands son los enfrentamientos contra los jefes de cada una de las zonas del enorme mapa. Casi siempre presentan algún giro original que da algo de vidilla a la batalla. Cuando el tiroteo no acaba siendo épico, es porque ha terminado con una persecución, un asalto o una acción táctica calculada al milímetro. Los mejores momentos de este GR Wildlands, de largo.



90 GRÁFICOS
Un buen acabado visual, con mucho detalle, pero algo de popping que hace que no sea tan pintón como puede parecer en imágenes estáticas.



80 AUDIO
El juego está doblado al castellano y los 'locales' hablan como si estuvieran en la serie 'Narcos'. Sin embargo, su banda sonora no nos ha gustado demasiado.

90 MULTIJUGADOR
Jugando este título con otros usuarios es como más se disfruta, al añadir la impredicibilidad humana, lo que lo hace mucho más divertido.

90 DURACIÓN
El mundo de juego tiene montones de misiones principales y secundarias, además de muchísimos coleccionables. Horas de juego a cholón.

75 JUGABILIDAD
Es una pena que la variedad llegue de la mano de los jugadores, y que por sí solo Wildlands acabe siendo mucho más monótono de lo que debería.

[↑↑] Lo normal es que los planes más metódicamente calculados acaben saliendo mal, así que tocará improvisar sobre la marcha.

[↑] Aunque tendremos a nuestra disposición todo tipo de vehículos, también habrá puntos de viaje rápido como el de la imagen.

[→] El modus operandi habitual será reconocer primero el terreno, para después comenzar a repartir plomo a discreción.

[↓] Nuestro operativo es completamente personalizable, y aunque las opciones no son demasiadas, iremos desbloqueando más al avanzar en el juego.



durante las varias decenas de horas que dura su desarollo.

Esto cambia por completo cuando jugamos con amigos, al dejarse a un lado las órdenes mecánicas (los compañeros controlados por la IA desaparecen), y aparecer un matiz de impredicibilidad tan acusado que consigue que hasta la tarea más nimia se convierta en una pequeña aventura. Es aquí donde más destaca y se disfruta la última producción de Ubisoft. Cuando compartimos tiroteos con tres amigos (o usuarios a través de la red de redes), el mundo abierto se convierte en una verdadera fiesta que hace que todo gane enteros.

Es decir, que si eres de los que disfrutan de los tiroteos cooperativos, este título es una opción más que recomendable. De otra forma, los méritos de *Ghost Recon Wildlands* son muchos, pero hay otras opciones dentro del género de la acción en tercera persona que pueden resultar más interesantes. Aún con eso, *GRW* sigue siendo un juego largo, cuidado, bonito y entretenido a corto plazo. Una pena que el síndrome '*Mafia III*' haga que su campaña pierda fuelle rápidamente en su vertiente narrativa. Más suerte la próxima vez, amigos de Ubisoft... Este es el camino a seguir.



✔ Su mundo de juego es enorme y repleto de actividades.
✔ Disfrutado con amigos, todo un descubrimiento.
✔ Libertad total de movimientos.

✘ Una narrativa muy mejorable.
✘ Si jugamos solos, se hace monótono pronto.
✘ La IA es bastante regulera.

///Recomendable, sobre todo, si tenemos amigos con los que compartir aventuras. De otra manera, se convierte en algo monótono demasiado pronto///



81 TOTAL


PC


16
www.pegi.info


BANDAI
NAMCO
Entertainment

Sergio Martín "Replicante"

Dragon Quest Heroes II

NUEVAS BATALLAS MUSOU EN EL UNIVERSO RPG DE DRAGON QUEST



Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Omega Force/ Square Enix**

Género: **Musou**

Plataformas: **PS4**

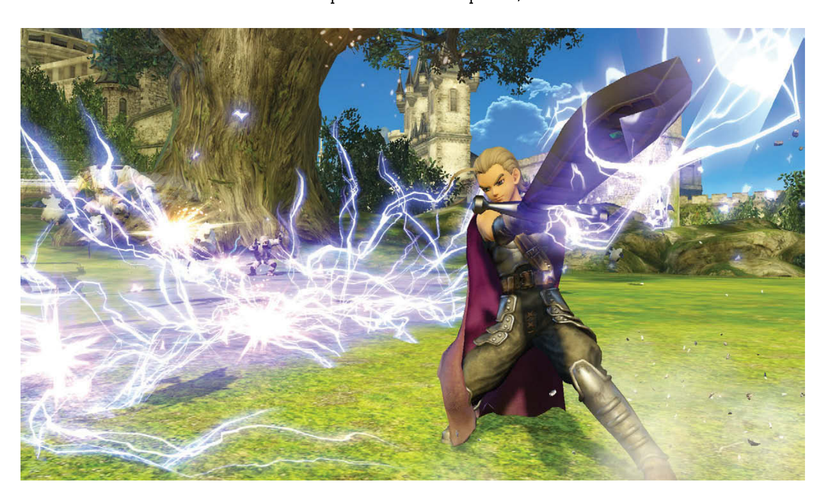
Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Japonés/ Inglés**

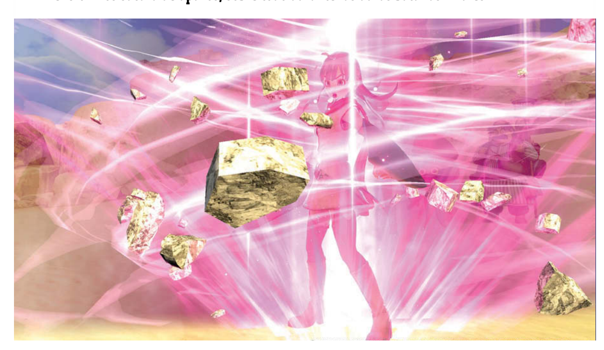
Después de una primera parte excepcional que se convirtió en el mejor representante de su género, el de los Musou, *Dragon Quest Heroes* regresa con una continuación que conserva todo lo bueno que nos dejó dicha obra… ¡pero añadiéndose jugosas innovaciones! De esta forma el sistema de juego es bastante parecido al mismo que disfrutamos antaño, una aventura en la que las batallas contra toda clase de monstruos copan gran parte del protagonismo pero que están bien aderezadas por otros ingredientes. Exploración, mejora permanente de habilidades para los protagonistas, diálogos (en inglés o japonés con subtítulos en español) con numerosos personajes secundarios y decenas de tareas que llevar a cabo nos aguardan. Una aventura bastante más variada de lo que suele ofrecernos tradicionalmente el género de los hack'n slash de corte japonés que, además, goza de una extensión considerable: nos extrañaría mucho que la superarais en menos de 30 horas.

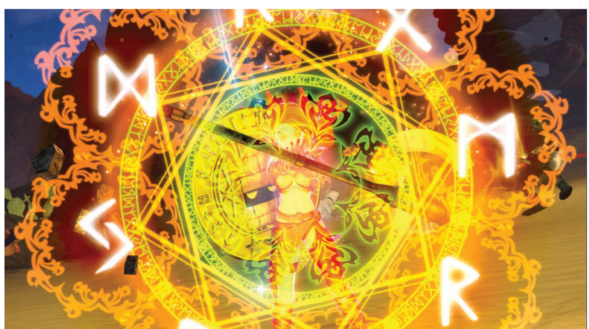
Pero como ya hemos apuntado antes, a este esquema de juego básico se han integrado varias innovaciones, siendo la más importante de todas ellas el modo multijugador online. Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar de la aventura, pudiendo hacerlo tomando partido directamente en las misiones principales o, también, adentrándose en la llamada Mazmorra Dimensional, un lugar que esconde grandes peligros… pero también excelentes recompensas. Esta vertiente multijugador online añade más frescura y diversión a cada partida y se convierte en una opción irresistible que desde aquí os recomendamos probar. Otro cambio importante es la introducción de escenarios más amplios que es posible recorrer con libertad. El número de localizaciones distintas que se ha incluido es rematadamente elevada y todas ellas (Botavara, Dúnez…) gozan de una gran vistosidad y una ambientación única. Gracias a esto la jugabilidad se ve beneficiada por una estructura más abierta y menos lineal que favorece y potencia la exploración, una vertiente que no fue explotada demasiado en la primera parte de esta saga. El elenco de personajes, por otra parte, también ha sido bastante reno-



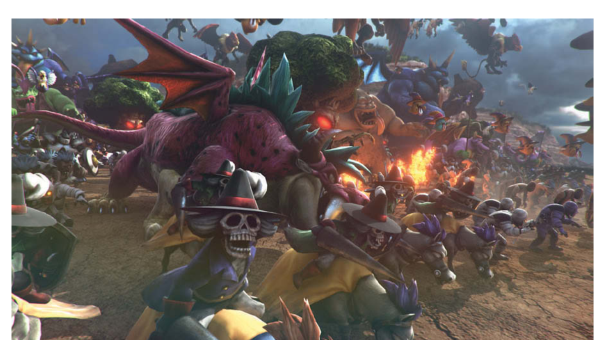
¡ENTRA EN ESTADO DE TENSIÓN!

Los personajes gozan de un surtido de ataques y movimientos verdaderamente dilatado. Y uno de los más útiles y espectaculares llega cuando los protagonistas entran en estado de Tensión, momento en el que se vuelven totalmente invulnerables ante las acometidas de los adversarios y pueden ejecutar toda clase de golpes especiales sin restricciones... ¡incluyendo una devastadora arremetida final! En más de una ocasión este estado de Tensión nos sacará de apuros, sobre todo durante las duras batallas finales.





///Vive infinidad de combates intensos y excitantes con todo el sabor de una saga RPG legendaria y muy querida///







[↑] A medida que avanzamos podemos ir conociendo a nuevos personajes, muchos de los cuales se van uniendo a nuestro viaje. ¿Os suenan estos que tenéis aquí?



[→] Los personajes gozan de un diseño excelente, obra de Akira Toriyama.



[↑] El modo para cuatro jugadores es muy divertido pero, si jugamos solos, podemos alternar el control de los personajes, ¡e incluso manejar a monstruos!

[↖] Como buen título japonés, a lo largo de toda la aventura podemos ir contemplando bellas escenas de vídeo de una calidad excelente. Un acicate más que nos anima a seguir avanzando.

[↖] Existen numerosas ciudades, aldeas y pueblos que podemos ir visitando. Y en todos estos lugares encontramos muchas cosas que hacer, como comprar y vender objetos, salvar la partida, aceptar misiones...

vado... aunque sólo sea en parte. Y es que si bien el título recicla varios de los protagonistas que aparecieron en el título original como Alena, Maya o Kyril, la inmensa mayoría son nuevos, incluyendo a sus dos protagonistas centrales, Lázaro y Teresa. Todos estos tipos poseen sus propias habilidades, armas, combinaciones de golpes y ataques especiales, pudiendo alternar el control de hasta cuatro de ellos en cada partida. Una forma muy sugerente y sencilla de dinamizar las batallas. Y por si no fuera suficiente, en esta ocasión también podemos transformarnos en monstruos mediante la recolección y posterior utilización de medallas mágicas, ganando de esta manera nuevas aptitudes durante los continuos enfrentamientos.

Todas estas innovaciones tan importantes conforman una jugabilidad irresistible que sabe combinar la acción desenfrenada con los toques RPG como ningún otro título. Una brillante aventura que, además, acapara un nivel técnico muy notable gracias sobre todo al excelente diseño de personajes a cargo de Akira Toriyama; así como una banda sonora maravillosa elaborada por Koichi Sugiyama. *Dragon Quest Heroes II* es oro puro en forma de hack'n slash.

87 GRÁFICOS
La estética y el diseño de los personajes son excelentes, y los decorados muestran una apariencia bastante cuidada y atractiva.

91 AUDIO
La banda sonora es tan cautivadora como cabía esperar. Y los diálogos en inglés y japonés añaden más intensidad a las contiendas.

92 MULTIJUGADOR
Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar de las innumerables batallas que nos brinda esta aventura. Funciona de manera perfecta.

90 DURACIÓN
Dragon Quest siempre es sinónimo de diversión duradera y este spin-off no es ninguna excepción. Unas 30 horas como mínimo.

89 JUGABILIDAD
El modo para cuatro jugadores redondea un apartado jugable excepcionalmente concebido. Es un título muy absorbente.

90 TOTAL
Estamos ante una aventura extensa, divertida, más variada de lo que parece y magníficamente ambientada. La mejor dentro de su género.

✔ El sistema de combate está muy trabajado.
✔ Amplísima gama de personajes controlables.
✔ El modo online para cuatro jugadores es muy divertido.

✘ Algunos picos ocasionales de excesiva dificultad.
✘ Puede ser repetitivo.

El Francés

NieR: Automata

OTRO JUEGO EXCEPCIONAL DE PLATINUM GAMES QUE CASI NADIE VA A JUGAR



Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Platinum Games**

Género: **Acción/ RPG**

Plataformas: **PS4, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés/ Japonés**

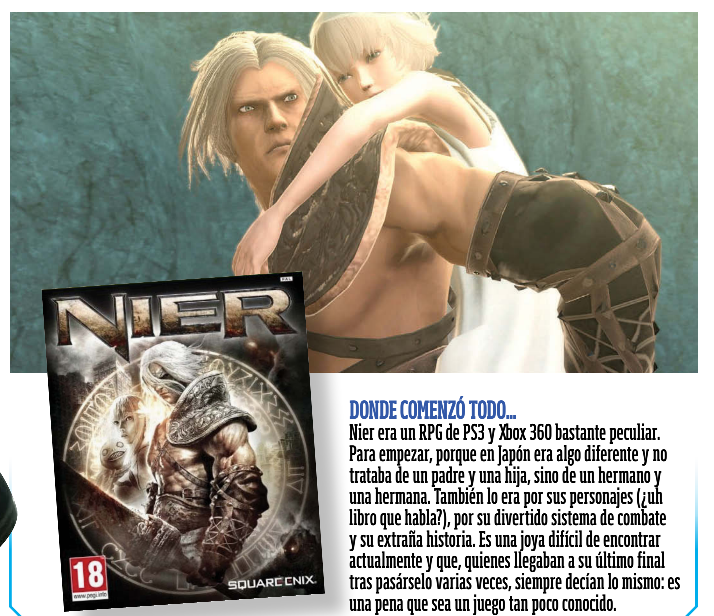
Es sorprendente que un juego como *Nier* haya recibido una secuela. El extraño RPG capitaneado por Yoko Taro era un desastre técnico y se lanzó en dos versiones, una que, supuestamente, se ajustaba más a los cánones japoneses (en la que el protagonista era hermano de Yonah) y otra para el resto del mundo (en la que padre e hija se las veían contra un fin del mundo extrañísimo). Aún con esto, conquistó los corazones de los jugadores y cogió a muchos críticos por sorpresa con su buena mezcla de elementos y su ambición: o te lo pasabas cuatro veces o te quedabas a medias. Tras esto, ¿qué ofrece *Nier: Automata* en comparación? No creo que os estropee la historia si os digo que lo de los finales alternativos y que se van sumando uno sobre el otro sigue estando ahí. Para acabarse de verdad este juego, hay que armarse de paciencia y echarle muchas, muchas horas, pero, como en el original, el resultado es tan conmovedor como satisfactorio: te sientes muy realizado cuando culminas la historia de 2B (*'or not to be'*), 9S y compañía.

Los nombres raros para sus protagonistas son, quizá, lo menos extraño en este mundo postapocalíptico donde cuesta enterarse de qué ha pasado con los seres humanos y de por qué un cyborg va en falda de colegiala, tiene un robot gigante que se convierte en una nave espacial cuando la situación lo requiere y forma parte de una organización cuya finalidad es salvarlo todo menos a sus propios soldados. Todo muy japonés, con mucho honor por el trabajo, muy poco por el individuo y un dudoso sentido de la moral.

Es difícil no quedar embelesado con la fragilidad del mundo que se retrata con todo esto de fondo, y ahí nace buena parte del atractivo de esta secuela: la tragedia se masca a cada instante y se va tragando poco a poco hasta que se te revuelve el estómago cuando vas descubriendo la verdad. Es uno de los motivos por los que, por desgracia, este juego nunca pasará de ser un clásico entre los jugadores más avezados, y un autentico desconocido entre la masa que se requiere para tener más secuelas: hay que estar muy atento a todo lo que se ve y se hace y tener cierta sensibilidad







DONDE COMENZÓ TODO...
Nier era un RPG de PS3 y Xbox 360 bastante peculiar. Para empezar, porque en Japón era algo diferente y no trataba de un padre y una hija, sino de un hermano y una hermana. También lo era por sus personajes (¿un libro que habla?), por su divertido sistema de combate y su extraña historia. Es una joya difícil de encontrar actualmente y que, quienes llegaban a su último final tras pasárselo varias veces, siempre decían lo mismo: es una pena que sea un juego tan poco conocido.



///Platinum Games sigue perfeccionando su forma de hacer videojuegos sumando nuevas ideas a las que ya conocemos///



[←] El diseño de 2B es cuestionable. ¿Realmente era necesario que vistiera como una colegiala y vaya enseñando chicha constantamente, hasta el punto de haber un trofeo dedicado a verle las bragas y que ella mueva la cámara para evitarlo? Platinum Games debería aprender una o dos cosas sobre sexismo de una vez...

para apreciar el mimo que han puesto Platinum Games y Square Enix en *Nier: Automata*.

Los primeros, además, han hecho un trabajo soberbio de diseño: esos menús que evocan a los ordenadores viejos, los detalles absurdos (como poder inutilizar a 2B si te pasas quitando módulos de poderes y habilidades) o el siempre agradecido hecho de que funcione a casi 60 fps en consola son elementos clave para disfrutar de su juego de acción. Esto no es un nuevo *Bayonetta* (aunque 2B haya sido diseñada de un modo tan sexista), pero la esencia de su combate, su ritmo, la construcción de ataques y el desarrollo de habilidades o equipamiento de objetos, todo esto, está ahí para darle una inmensa capa de profundidad a un juego que tiene, en cambio, un mundo abierto bastante pobre, una historia difícil de seguir y unos gráficos limitados (aunque, de nuevo, vivan los 60 fps). Pelear y tumbar a esos inmensos

LOS JEFES SIEMPRE IMPRESIONAN
El punto álgido de cada pantalla, por llamarlas de algún modo, es un gran enemigo que pone a prueba las habilidades adquiridas y que siempre tienen un diseño único y fabuloso. Se nota la mano de Platinum Games en estas cosas.

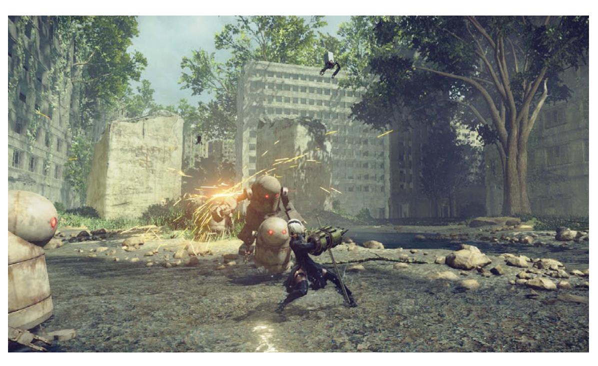
85 GRÁFICOS
No hay nada excepcional en el aspecto técnico de este juego, más allá de que intenta funcionar a 60 fps en PS4 (en PC, son constantes y una maravilla). Lo importante es lo que se comunica con sus gráficos, algo que consigue de sobra.

90 AUDIO
La música y los efectos de sonido casan perfectamente con el ambiente y la sensibilidad del juego. Los doblajes están lejos de ser perfectos en inglés, pero al menos se pueden escuchar las voces en japonés si quieres disfrutar la VO.

[↑] El combo de 2B y 9S es algo que al principio no se gestiona bien, pero que poco a poco se va entendiendo mejor, no sólo por cómo avanza la historia, sino por cómo se puede combatir mejor si se usa a ambos personajes en profundidad.

jefes finales que son puzles que también requieren mucha habilidad es divertido y genuino. No hay juego sin esta base, aunque a veces no sea perfecta por lo mucho que intenta abarcar. A Platinum le gusta probar cosas nuevas y raras, así como mezclar géneros, y eso a veces funciona mal en este juego. Las fases con naves están muy bien, pero casi que ahí podríamos parar de contar lo que se adapta bien de otros géneros y tipos de juego.

Hace falta mucha dedicación para disfrutar este videojuego por completo, pero a cambio, te vuela la cabeza cada pocas horas con nuevas sorpresas. Hay que agradecer que se hayan esforzado tanto y que, a pesar de los diálogos vergonzantes, hayan sabido transmitir tanto a través de escenarios y de silencios. Platinum nunca ha sido un estudio brillante por su narrativa, pero en este juego han demostrado (quizá con ayuda de Square Enix) que tienen talento para hacer algo más que juegos con sistemas de combate enormes y divertidos. *Nier: Automata* es misterioso y demoledor, puede dejarte con muy mal cuerpo si te metes de lleno en lo que cuenta y puede darte sus buenas 40 horas de contenido sin aburrir ni una pizca, y eso que lo completarás varias veces seguidas. No es perfecto, pero es un videojuego único y raro. Ojalá esta apuesta dejara de ser tan rara algún día, aunque, mientras en Japón sigan empeñados en hacer las cosas un poco a su manera y contra lo que se produce habitualmente en Occidente dentro del género de acción, nosotros seguiremos encantados.





90 DURACIÓN
No queremos desvelar nada en concreto, pero para disfrutar de verdad de este juego hay que pasárselo varias veces. Así que sí, puede durar mucho, aunque primero hay que adquirir el compromiso de llegar hasta el final de verdad. Merece la pena, eso sí.

95 JUGABILIDAD
Platinum Games realmente sabe cómo hacer un juego de acción, pero sorprende por los elementos RPG tan bien introducidos y por cómo avanza todo con gran naturalidad a medida que el juego se vuelve más y más complejo.

✔ Un juego muy original y con una historia que no deja indiferente.
✔ El combate es fluido y divertido.
✔ Homenajea bastante bien al juego original con sus finales.

✘ Si los gráficos son algo que te importa mucho, juégalo en PC.
✘ No siempre es fácil entender todo lo que puedes hacer en combate.

///Una mezcla poco habitual de sensibilidad, acción y buen diseño que deslumbra en cuanto se le da tiempo suficiente para brillar. Una maravilla única///



95 TOTAL



© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO CONSTRUCTOR
CON EL NUEVO VIDEOJUEGO
LEGO
WORLDS
YA A LA VENTA
EXPLORA. DESCUBRE.
CREA. JUNTOS.
PS4
XBOX ONE
PC DESCARGA DIGITAL
7
www.pegi.info
LEGO WORLDS software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO group. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)
games
WB GAMES

Little Nightmares

UNA AVENTURA TAN OSCURA Y TENEBROSA COMO ÚNICA



Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **Tarsier**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

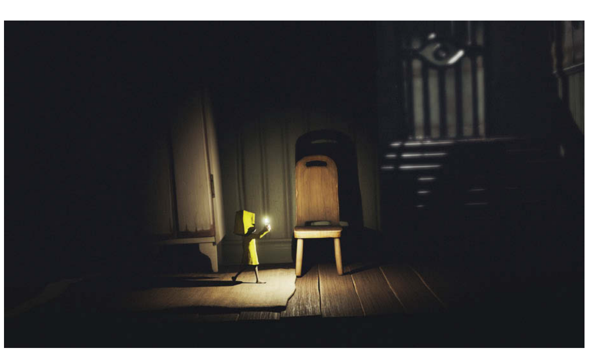
Texto: **Castellano**

Voces: **No**

Sergio Martín "Replicante"

La oscuridad y el desasosiego se ciernen sobre el futuro de Six, la joven protagonista de esta historia en la que, durante tres o cuatro horas, nos permite experimentar unas sensaciones increíblemente antagónicas pero, a su vez, memorables.

Little Nightmares es una de esas aventuras que sólo aparecen una vez cada cierto tiempo y, debido a ello, cuando las disfrutamos debemos ensalzarlas como se merecen. La acción, los tiroteos y los héroes musculosos dejan paso a una propuesta mucho más intimista, oscura y, también, brillante. Porque pocas veces hemos disfrutado de una historia tan sugerente y llena de lecturas como la que se nos presenta en este título de clara naturaleza indie. Una trama llena de matices, escenas realmente grotescas y, en muchos casos, también ambiguas que dan contestación a ciertas partes del argumento... pero, a su vez, nos generan nuevas preguntas. ¿Dónde estamos? ¿Qué futuro le aguarda a Six? Y la más importante, ¿QUÉ ES SIX? Lo único que sabemos es que nos hallamos en un lugar hostil rodeado de criaturas tan morbosas como peligrosas y del que debemos escapar sea como sea. Una odisea efímera pero que merece la pena experimentar porque es uno de esos juegos que, cuando los superas, quedan guardados en la memoria durante mucho tiempo.



[↑] Six, la protagonista, únicamente es capaz de correr, agarrar objetos y usar su mechero. Poco más. Pero a pesar de esta limitación de movimientos, el título se las ingenia para resultar variado y sorprendente desde el comienzo hasta el final.

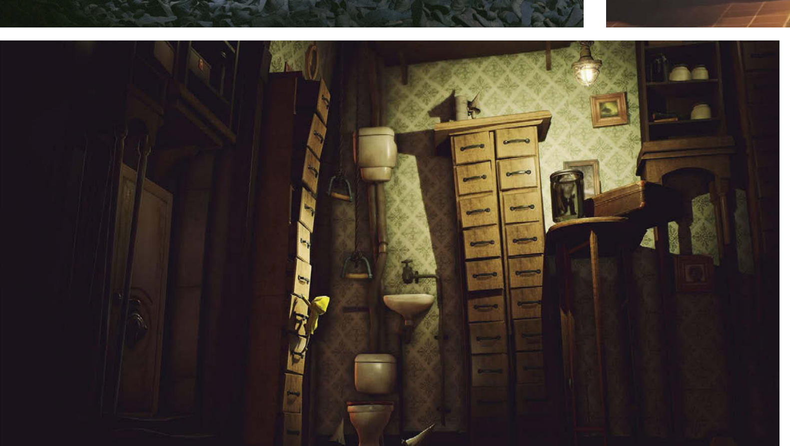
[↓] La atmósfera de tensión se puede llegar a cortar con un cuchillo en ciertas ocasiones. Su tenebrosa ambientación es uno de los mejores aspectos del juego.



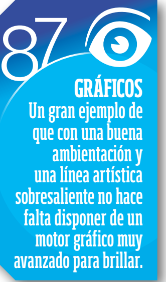
Puzles sigilosos

La mecánica de juego abandona por completo la acción para centrarse en una jugabilidad más sesuda, pausada y "tranquila". Los puzles son muy abundantes y en cada una de las estancias que visitamos debemos interactuar con objetos cotidianos como cajas, juguetes o interruptores para conseguir dar con la clave que nos permite avanzar. Las zonas plataformeras también están presentes, pero en menor medida, y a esto se suman ciertas secciones de sigilo en las que tenemos que esquivar a los adversarios sin ser detectados. No supone ninguna revolución en este sentido y a veces la aventura peca de falta de ambición y capacidad de sorpresa, pero a cambio todo lo que propone está resuelto de manera formidable. Y ese mismo calificativo podemos emplearlo para valorar la increíble ambientación que se ha logrado imprimir a toda la obra, elemento que adquiere una gran importancia. *Little Nightmares* es una pequeña joya.





[↑] La mecánica de juego combina varios elementos, pero lo que prima es la resolución de puzles de diversa índole y los momentos de plataformeo... aspectos que han sido recreados de manera impecable y dan vida a una jugabilidad muy atractiva.

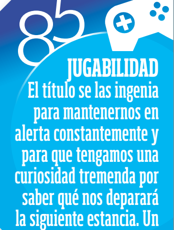


87 GRÁFICOS
Un gran ejemplo de que con una buena ambientación y una línea artística sobresaliente no hace falta disponer de un motor gráfico muy avanzado para brillar.



82 AUDIO
La aventura consigue transmitir unas sensaciones extrañas e inquietantes gracias en parte a una excelente banda sonora y a efectos minimalistas pero que están bien recreados.

71 DURACIÓN
Lo más flojo del título, y con mucha diferencia. La aventura no se extiende más allá de las 3 o 4 horas a lo sumo y no es para nada rejugable. Por lo menos su precio es bastante reducido.



85 JUGABILIDAD
El título se las ingenia para mantenernos en alerta constantemente y para que tengamos una curiosidad tremenda por saber qué nos deparará la siguiente estancia. Un juego que encandila.



85 TOTAL
Con este título podemos disfrutar de una fórmula de juego sencilla pero muy efectiva. Pero lo más importante son las inenarrables sensaciones que nos va dejando mientras exploramos su mundo.

✔ Su ambientación es tan oscura como convincente.
✔ Algunos puzles gozan de un diseño realmente bueno.
✔ Consigue atraparnos desde el comienzo por su historia, que está muy bien recreada.

✘ Los cinco niveles que conforman esta obra se hacen demasiado cortos.
✘ Su dificultad es baja.

Outlast 2

SATANAS INIMICAL DEI



Compañía: **Red Barrels**

Desarrollador: **Red Barrels**

Género: **Terror**

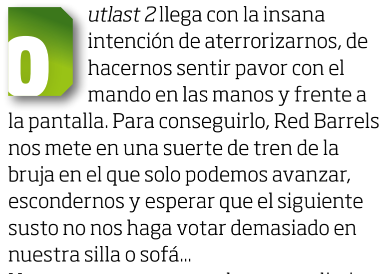
Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

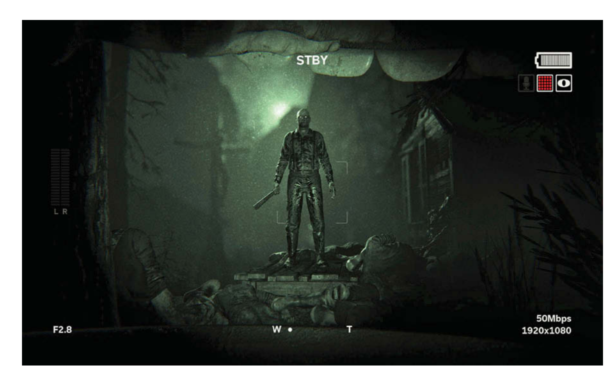
Juan "Xcast" García



Outlast 2 llega con la insana intención de aterrorizarnos, de hacernos sentir pavor con el mando en las manos y frente a la pantalla. Para conseguirlo, Red Barrels nos mete en una suerte de tren de la bruja en el que solo podemos avanzar, escondernos y esperar que el siguiente susto no nos haga votar demasiado en nuestra silla o sofá...

Una propuesta que puede parecer limitada, pero que sabe mutar durante las cerca de ocho horas que dura para que, si nos gusta pasar miedo, no queramos alejarnos de esta aventura. Y esto a pesar de que estamos ante un título de lo más bestia y crudo, que no se corta a la hora de mostrarnos violencia explícita, referencias sexuales, lenguaje soez... Sin que nada parezca gratuito o fuera de contexto. Esa es la mayor virtud de *Outlast 2*, meternos en un pueblo perdido de Arizona, sin más ayuda que nuestra cámara con visión nocturna, y el objetivo de encontrar a nuestra mujer, desaparecida tras un accidente de helicóptero. Poco a poco descubriremos lo que ocultan las montañas y maizales, y los habitantes de la zona, que se comportan a medio camino entre lo religioso y lo satánico, de una forma similar a la que Clive Barker nos mostraba en sus obras, que pervertía el cristianismo hasta hacerlo completamente maligno y perverso. Y eso es *Outlast 2*, posiblemente el juego más perverso y salvaje que hemos jugado en mucho tiempo. Por eso, solo podemos recomendarlo a los que tengan nervios de acero y disfruten con este tipo de aventuras tan adultas. Con esto en mente, lo cierto es que Red Barrels ha conseguido ofrecer una experiencia aún mejor que la de la primera entrega, eliminando algunas de sus limitaciones, y potenciando lo que mejor hacía -que era ponernos el corazón en un puño-.

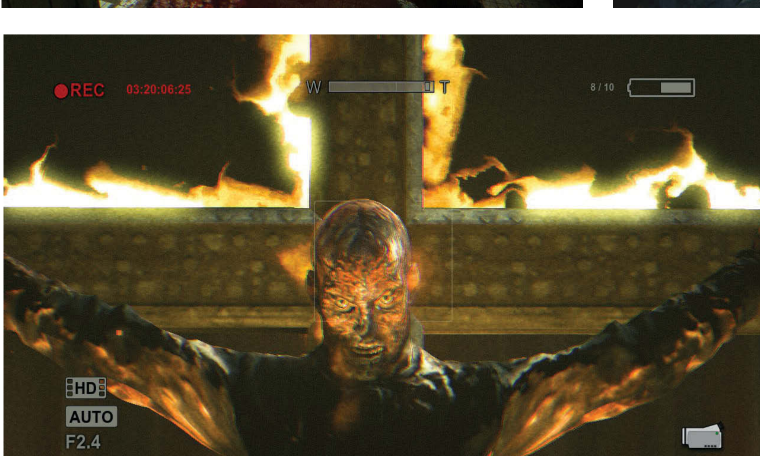
Las limitaciones jugables del título son evidentes, pero eso no lo hace menos divertido o intenso. Por eso precisamente, y por su extraordinario acabado y solidez audiovisual, no queda otra que reconocer el genial trabajo de esta desarrolladora, que ha conseguido alcanzar la cima en cuanto a juegos de terror.



[↑] Tendremos que alternar constantemente entre la visión normal y la visión nocturna, con cuidado de no gastar todas las pilas, o señores como este nos darán un buen susto.

[↓] El HUD es mínimo en todo momento, sin indicaciones en pantalla si no miramos a través del objetivo de la cámara. Para saber cuantas pilas tenemos, miraremos abajo.





[↑] La iconografía religiosa es profusa, constante y unida a la trama. Si este personaje no os da miedito, nada lo hará.



90 GRÁFICOS La solidez, el nivel de detalle de cada escenario o personaje y la fluidez con que se mueve todo es extraordinaria. Los escenarios son limitados, sí, pero...

92 AUDIO La pega aquí es que nos llega con voces en inglés, lo que puede sacar un poco de la situación si no somos bilingües. Salvo eso, Outlast 2 clava el apartado sonoro.

85 DURACIÓN Ni es demasiado rejugable, ni lo necesita. Outlast 2 dura lo que tiene que durar, aunque por el camino a veces se pase con la dificultad en algunos tramos.

88 JUGABILIDAD Simple como pocos juegos, pero variado y, sobre todo, muy tenso. No necesita más, aunque un poco más de libertad tampoco habría venido mal en algunos momentos.

90 TOTAL Si te gusta pasar miedo con un mando en las manos, no hay mejor opción que esta. Outlast 2 es uno de los juegos más terroríficos (y violentos) que hemos jugado en mucho tiempo.

- ✔ Intenso como pocos juegos en el mercado.
- ✔ Variado de principio a fin, a pesar de contar con pocas mecánicas.
- ✔ Soberbio en todo lo audiovisual.

- ✘ No apto para todos los públicos.
- ✘ Algo limitado en su propuesta jugable.

El Francés

Dark Souls III The Fire Fades Edition

FROM SOFTWARE SE DESPIDE DE LA FRANQUICIA QUE LES HA HECHO FAMOSOS



Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **From Software**

Género: **Action RPG**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-6**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

A estas altura de la película, se corre el peligro de caer en obviedades al hablar de un *Dark Souls*. Esta tercera entrega es 'más de lo mismo' en tanto que seguimos teniendo delante un mundo peligroso, pero evocador, lleno de enemigos rodeados de tragedia y que cuentan una historia esquiva que hay que unir siguiendo muchos hilos y estando pendiente de mil cosas. Esta versión *GOTY* aporta además los dos soberbios DLC que han cerrado la historia de la franquicia por todo lo alto y con una gran sensación de conclusión que, sin ellos, no existiría, así que demos gracias.

Tras un año recibiendo parches, *Dark Souls III* es ahora mismo una maravilla. Si lo juegas en una PS4 Pro, los FPS están desbloqueados y, en ciertas zonas, podrás mantener unos 60 frames por segundo estables sin demasiados problemas, aunque esto puede ser molesto si no te gusta este formato: las caídas de fluidez se notan igualmente. Al menos, el online, el equilibrio de armas y otros elementos que de lanzamiento iban mal o estaban mal introducidos ya no están ahí y se puede jugar con más tranquilidad y conseguir ciertos objetivos más fácilmente, como la máxima afinidad con ciertos personajes.

Pero el rendimiento es lo de menos en los juegos de From Software. El mundo de Lothric es, quizá, el mejor diseñado de la saga por lo laberíntico y bien conectados que están muchos de sus rincones más apartados. Una de las maravillas de esta saga es volver a cierto punto después de haber dado tropecientas vueltas y estar rezando por una hoguera o algo de paz. Su historia quizá también es la más interesante, en parte porque es mucho más fácil de entender que la del primer juego; pero también porque sabemos que es el final. Aunque la pelea contra el Alma de Ceniza era apoteósica a nivel jugable (un combate contra nosotros mismos, básicamente, con nuestras armas y estrategias), la historia no quedaba bien atada. Eso se resuelve con los dos DLC que están dentro de esta edición. Vale que *Ashes of Ariandel* es más un homenaje a cierto mapa de cierta ciudad del primer juego, pero *The Ringed City* pone punto y final a la franquicia con algunos de los enemigos mejor diseñados,



[←] Nada tan perfecto para despedir una saga que volver al punto álgido del primer juego. Menos mal que ya no hay arqueros en los arbotantes...



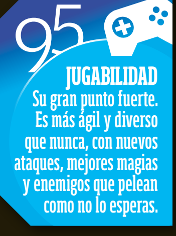
90 GRÁFICOS
Sigue habiendo bajads de FPS, pero lo importante aquí es el diseño de escenarios, enemigos y jefes, que es abrumador y perfecto.



90 AUDIO
Melodías que se pegan y más de un guiño a los anteriores juegos. La música del enfrentamiento final es algo alucinante.

95 MULTIJUGADOR
Nadie ha entendido el multijugador como la saga Dark Souls, que lo integra en todos los componentes de su jugabilidad.

90 DURACIÓN
Sin sus DLC era el más corto de la saga, pero con ellos, alcanza una duración más en línea a lo que estábamos acostumbrados.



95 JUGABILIDAD
Su gran punto fuerte. Es más ágil y diverso que nunca, con nuevos ataques, mejores magias y enemigos que pelean como no lo esperas.

93 TOTAL
Como sus dos predecesores, estamos ante una mezcla perfecta de historia, reto y dirección artística. Ahora, con sus dos DLC incluidos.

✔ Pese a ser la tercera entrega, sigue siendo original en la industria.
✔ Incluye los dos DLC.
✔ Es una despedida a la altura de la franquicia más imporante de la década.

✘ Es el último de la saga, o eso dice el estudio...

///Dark Souls III no sorprende como sus antecesores, pero es al que mejor se juega, con diferencia///



[↑] Como cabía esperar, los dos DLC de Dark Souls III están a la altura y cierran a la perfección su historia.



una de las zonas más evocadoras para los fans de la saga y unos jefes que harán que desees ser fan de *Nintendogs* y no de esta saga. Hay que admirar que esta gente siga teniendo ideas para sorprender mínimamente tras tres juegos numerados y otros dos, *Demon's Souls* y *Bloodborne*, que bien podrían ser también considerados parte de la saga por muchos motivos.

Quienes lleguen a *Dark Souls III* ahora por esta edición completa, que sepan que van a vivir una aventura complejísima y que tendrán que completar dos o tres veces, probando distintas actitudes con según qué secundarios, montando personajes diametralmente opuestos y descubriendo más secretos que no sabían siquiera que existían en su primera visita a este apasionante mundo. Cuesta muy poco acostumbrarse a su sistema de combate, que es el más ágil de los tres juegos; pero es muy difícil dominarlo y saber usar esos demoledores ataques con el gatillo izquierdo. Y su online es el que más facciones, ideas absurdas y recompensas maravillosas tiene, así que introducirse en ese mundo es una forma bellísima y suicida de pasar horas y horas pegado a una consola y tratando de ser mejor que otros rivales humanos.

Pasado un año de su lanzamiento inicial, este sigue siendo un juego que no deja indiferente y del que aprender: sus personajes tienen profundidad, su mundo es bello, pero trágico; su jugabilidad es entretenida y original y hasta el último momento vives en tensión porque no sabes si, pese a las horas echadas, serás capaz de estar a la altura de lo que está por llegar tras la siguiente puerta.

Yooka-Laylee

UNA ODA A LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS 3D DE LOS 90



Compañía: **BadLand Games**

Desarrollador: **Playtonic Games**

Género: **Plataformas 3D**

Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

Sergio Martín "Replicante"

Recuperando la mejor tradición de los juegos de plataformas 3D que reinaron durante la era de los 32 y 64 bits, Playtonic Games ha dado forma a *Yooka-Laylee*. El sucesor espiritual del gran clásico de Nintendo 64 *Banjo-Kazooie* (y su continuación) se convierte en uno de los nuevos referentes del género... el cual no pasa por su mejor momento, todo hay que decirlo.

Controlando a la pareja protagonista que da nombre al juego debemos ir explorando cinco enormes mundos repletos de enemigos a los que abatir, secciones plataformeras que sortear, algún que otro puzle que solventar y, lo más importante de todo, cientos de objetos que recopilar. Nuestra misión principal se centra precisamente en la recolección de Pagies, unos ítems que vienen a ser como las estrellas de los juegos de *Mario Bros.* que nos permiten ir accediendo a los diferentes niveles. Todo el juego posee un aire retro que tira de espaldas. Se puede hasta respirar. Las mecánicas introducidas son muy similares a las que formaban parte de este tipo de juegos y, aunque se echa en falta algo más de frescura por este motivo, nadie puede negar que es un fiel seguidor de este género. Una vez sumergidos en dicho universo alegre y desenfadado es difícil salir de él, y eso que un par de defectos notorios intentan hacerlo. Uno de ellos es el irregular seguimiento por parte de la cámara que, aunque se ha corregido en parte con un parche, sigue siendo muy mejorable. Y luego están unas fases especiales, las de la vagoneta, que tratan de imitar las mismas disfrutadas en la saga *Donkey Kong Country* pero sin demasiado acierto. Por fortuna nos son defectos tan importantes como para arruinar la gran experiencia que nos ofrece esta aventura, la cual disfrutarán especialmente los jugadores más veteranos y amantes de lo retro.



[↑] Mientras exploramos los cinco enormes mundos que acogen esta aventura podemos ir conociendo y dialogando con una amplia cantidad de personajes. Los hay de todo tipo, si bien todos son muy simpáticos.

[↓] A medida que avanzamos es posible ir habilitando nuevos movimientos y acciones para la pareja protagonista. Y algunos de ellos son realmente interesantes.







[↑] Si por algo destaca este juego visualmente, sin ser su vertiente más destacada, es por mostrar un elenco de personajes realmente admirable y atractivo, tipos que se dejan ver en escenarios muy coloridos y de un tamaño considerable.

Plataformas chispeantes

Se nota que muchos de los desarrolladores que han trabajado en esta producción son antiguos miembros de Rare, ya que han dotado a su obra de otro factor fundamental: el sentido del humor. Diálogos absurdos, animaciones tronchantes y situaciones cómicas ponen la guinda a un gran representante de los juegos de plataformas 3D... que muchos de nosotros dábamos por muertos. Ojalá sirva como revulsivo para este admirable género.

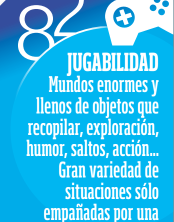


80 GRÁFICOS No es el punto más llamativo del título, pero cumplen su función. Escenarios alegres y coloridos algo vacíos en los que se dejan ver personajes bien animados.

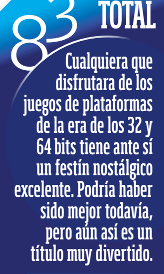


89 AUDIO Uno de los aspectos más cuidados y trabajados. David Wise y Grant Kirkhope han creado una banda sonora magnífica, que nos regala temas muy alegres y pegadizos.

88 DURACIÓN En función de lo que queráis descubrir y de los coleccionables que obtengáis, el título presenta una duración muy variable. Pero os esperan un mínimo de unas 15 horas.



82 JUGABILIDAD Mundos enormes y llenos de objetos que recopilar, exploración, humor, saltos, acción... Gran variedad de situaciones sólo empañadas por una cámara perezosa.



83 TOTAL Cualquiera que disfrutara de los juegos de plataformas de la era de los 32 y 64 bits tiene ante sí un festín nostálgico excelente. Podría haber sido mejor todavía, pero aún así es un título muy divertido.

✔ Jugabilidad extraída de los plataformas 3D clásicos.
✔ Simpatía y sentido del humor permanentes.
✔ Gran variedad de situaciones y desafíos.

✘ La cámara da problemas.
✘ Las fases de la vagoneta son bastante mejorables.
✘ Fondos algo vacíos en algunas ocasiones.





[↑] En la capilla tiene lugar el primer crimen del juego, que funciona a modo de tutorial. Cuando compruebes que para evitar un simple disparo tienes que dar abundantes rodeos te percatarás de que estás ante un rompecabezas demencial.

UN CASINO TENEBROSO. Además de su original mecánica, la ambientación es uno de los puntos fuertes de The Sexy Brutale. El extraño casino donde se desarrollan los crímenes tiene algo de decimonónico y anticuado, pero rebosa tecnología punta. Y las máscaras que portan los personajes están entre el carnaval veneciano, la lucha libre y los superhéroes más excéntricos.

The Sexy Brutale

EL CASINO DE LOS VIAJES EN EL TIEMPO

El tiempo es una de las variables de juego que más a menudo son puestas al servicio del jugador, para que toquetee y experimente: de las cámaras lentas a discreción de *Max Payne* a la más pura manipulación del tiempo en *Majora's Mask* y todos los juegos que caen bajo su influencia. Este último (y el semidesconocido *The Last Express* de Jordan Mechner) tiene más de un punto en común con *The Sexy Brutale*, la estupenda aventura gráfica tramada por Tequila Works y Cavalier Game Studios (formado por antiguos empleados de Lionhead).

En *The Sexy Brutale* el misterio también se desarrolla a tiempo real, solo que un mismo ciclo de horas puede repetirse una y otra vez para ir evitando los sangrientos y algo arbitrarios crímenes que están teniendo lugar en la mansión del Marqués, un intrigante casino lleno de invitados con máscaras. En un eterno Día de la Marmota, nuestro héroe, el sacerdote Lafcadio Boone tendrá que ir interactuando con el escenario, siempre el mismo, siempre cíclico y cada vez más amplio, para evitar los crímenes, pero sin interponerse en los caminos de asesinos ni víctimas (por aquello de las paradojas). Es decir, una mezcla de aventura clásica de deducción y point'n-click con algo de mecánicas de sigilo.

El resultado de este galimatías temporal es una aventura gráfica clásica y muy ingeniosa, de puzles durillos y extraordinariamente bien ambientada, y que sigue demostrando que el idilio de los indies con el estilo clásico, aquel que presenta desafíos que nunca pasan de moda aún puede dar muchas alegrías.

[↑] Hay múltiples formas de esquivar a las personas que deambulan por The Sexy Brutale. Una de ellas es activar la escucha de pasos y conversaciones, que se irán desplazando según se muevan sus emisores.



Compañía: **Tequila Works**
Desarrollador: **Tequila Works & Cavalier Game Studios**
Género: **Aventura**
Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**
Jugadores: **1**
Texto: **Castellano**
Voces: **No**

John Tones



80 GRÁFICOS Sencillos, pero estupendamente bien diseñados y perfectos para introducir al jugador en la atmósfera de misterio clásico y policiaco teatral que necesita el juego.

84 AUDIO Estupenda banda sonora, perfecta para ambientar el misterio con toques de comedia y terror que maneja el guion. La BSO se puede conseguir en CD con la edición especial.

75 DURACIÓN No es un juego especialmente largo (por suerte: se haría pesado), pero más de un puzle te tendrá ocupado durante horas. Tardarás en acabarlo por la propia dificultad.

85 JUGABILIDAD Lo más interesante del juego: según los puzles se complican gracias a los poderes que otorgan las máscaras de las víctimas salvadas, las piruetas de la mecánica se van sofisticando.

85 TOTAL Modesto pero estupendo juego de misterio, deducción y puzles, que exige tanto observación de los escenarios al estilo clásico como ingenio para resolver los enigmas temporales.

✔ La ambientación invita a perderse.
✔ La mecánica de la manipulación temporal da mucho juego.
✔ Sencillo, pero con todo en su justo sitio.

✘ Su sencillez puede hacer pensar que es tontorrón.
✘ Algunos puzles te harán gritar de frustración.

Lego City Undercover

INFÍLTRATE JUNTO A CHASE MCCAIN EN LA MEJOR AVENTURA DE LEGO



Compañía: **Warner Bros Interactive Ent.**

Desarrollador: **Traveller's Tales**

Género: **Mundo abierto**

Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC, Wii U**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



J.C. Mayerick

Hace 12 años ya, en 2005, se produjo un hecho aparentemente intrascendente que ha terminado marcando de alguna manera la historia moderna de los videojuegos. En aquel año, Traveller's Tales, que hasta entonces era conocido por juegazos como *Bram Stoker's Dracula*, *Mickey Mania* o *Sonic 3D* (todos ellos aun bajo su antiguo sello Psygnosis), realizó su primera incursión en el universo LEGO con *LEGO Star Wars: El Videojuego*. El que para muchos fue la mejor adaptación que se había hecho jamás de la película de George Lucas, supuso el comienzo de una prolífica colaboración sin la que la historia moderna de los videojuegos no habría sido la misma. Hoy a lo más que aspira una película revienta-taquillas es a tener un pseudo-juego de móvil, pero si estás en ese grupo de elegidos, es posible incluso que tengas tu propio juego de LEGO. Y lo mejor de todo es que son auténticos juegazos, simpáticos, divertidos, largos, técnicamente impecables y para todas las edades. La trilogía de *Batman*, *LEGO Marvel Super Heroes* o el más lejano *LEGO Star Wars - La Saga Completa*, son imprescindibles en la biblioteca de cualquiera, seas niño o adulto. Pero de todos ellos hay uno que, precisamente, no está basado en ninguna película, que se lanzó allá por 2013 y que pasa por ser, en mi humilde opinión, el mejor juego de LEGO hecho por Traveller's Tales hasta el momento.

Abran paso, llega Chase McCain

LEGO City Undercover gestó uno de los personajes más carismáticos de la franquicia, Chase McCain, el típico policia de película de Hollywood, guapo, temerario y divertido, muy divertido; una mezcla entre el Mel Gibson de *Arma Letal* y el Bruce Willis de *La Jungla de Cristal*... pero mucho más inocente, claro. A la altura de su argumento, que si bien tiene la complejidad necesaria para no aburrir a un adulto, es lo suficientemente accesible como para que los más pequeños sigan sin problemas la línea argumental. Y eso que tiene de todo: políticos aprovechados, mandos incompetentes, un prota con problemas, una testigo protegida vinculada sentimentalmente a Chase y un malo malísimo, Rex Fury, capaz de brillar al nivel de villanos del calibre de Lex Luthor o el mismísimo Joker.

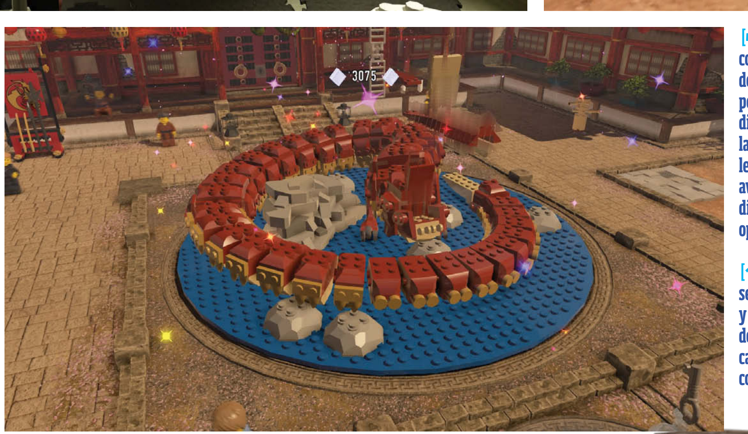
El juego se desarrolla en LEGO City, un mundo abierto semejante en dimensiones al de pioneros como *Grand Theft Auto III* o *GTA Vice City*, pero obviamente construido con piezas de LEGO. Como en ellos, Chase tendrá libertad para moverse a su antojo por todo el mapa, recorriéndolo a pie o en cualquiera de las docenas de vehículos que pululan por la ciudad y que podrá coger a su antojo... que para algo es la ley. Distribuidos a lo largo y ancho de esta ciudad, o región más bien, ya que cuenta con zonas de campo, ciudad, montaña, e incluso islas y su propia presa, encontraremos los habituales 15 niveles de casi todos los juegos de Lego, que completaremos inicialmente como parte de la historia y a los que más tarde podremos acceder en modo juego libre. En los primeros, además, Chase irá consiguiendo las habilidades que le permitirán ir avanzando en la aventura por un lado y, por otro, conseguir la infinidad de objetivos secundarios que hay: personajes, vehí-





RECOGE PIEZAS Y DESCUBRE NUEVAS CONSTRUCCIONES

Si recoger monedas doradas (o studs) ya es un auténtico vicio (¿será el sonido que hacen?), en LEGO City Undercover, además, tendremos que recoger piezas. Y es importante, porque muchas de las construcciones importantes del juego están esperando a que las pongamos en pie con ellas.



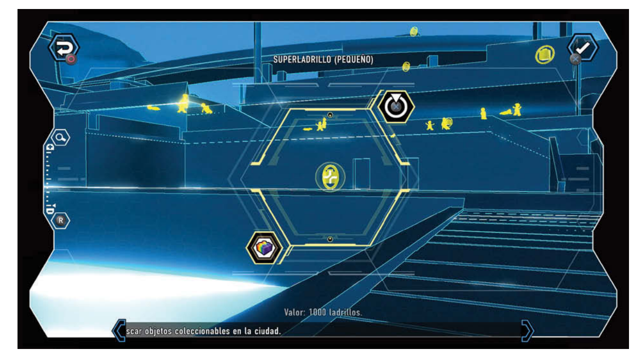
[↖] Chase McCain conseguirá a lo largo del juego ocho personalidades distintas, como ladrón o minero, que le ayudarán a avanzar en las distintas operaciones.

[↑] Las divertidas secuencias del juego y su magnífico doblaje nos harán carcajear constantemente.



¿CÓMO SE HA SOLUCIONADO LA AUSENCIA DEL WII U GAMEPAD?

Como juego exclusivo para Wii U, LEGO City Undercover utilizó como reclamo el uso del GamePad característico de la consola de Nintendo. De hecho, es gracioso ver en muchas de las secuencias del juego, mientras jugamos en PS4 o XBOX ONE, como Chase porta en todo momento el famoso periférico. Desde él podíamos responder a videollamadas o utilizar el escáner y la cámara de fotos de una forma muy intuitiva y, lo mejor de todo, teníamos a la vista en todo momento el mapa de Lego City y de los niveles. ¿Se echa de menos? Sí, pero también es verdad que su ausencia no resta un ápice de jugabilidad, por lo que podemos concluir que el GamePad era un buen complemento, pero no un elemento imprescindible.





culos, construcciones, probadores y, por supuesto, ladrillos dorados, de los que en esta ocasión tendremos que conseguir la friolera de 450. Todo un aliciente para que las 15-20 horas de juego del modo historia no se nos queden cortas.

Como ya hemos dicho antes, *LEGO City Undercover* no es un juego nuevo. Salió en 2013 para Nintendo Wii U y lo hace ahora para otras cuatro plataformas: PC, Xbox One, Nintendo Switch y PS4. No podemos hablar siquiera de remake, porque el juego es básicamente el mismo, aunque eso sí, saca ventaja de la mayor potencia de estas máquinas, lo que repercute en unos gráficos mucho más definidos, un framerate más elevado y estable y, algo muy importante, unos tiempos de carga infinitamente menores con respecto a la versión de Wii U, sin duda uno de los mayores problemas que éste arrastraba.

Cuatro años después, podemos decir que *LEGO City Undercover* no ha perdido ni un ápice de su encanto. Si acaso, ha ganado. No desentona para nada gráficamente con juegos más recientes como *El Despertar de la Fuerza* o *Vengadores*, pero es que es bastante más variado que estos, mucho más grande y nos hará reír a cada minuto. Da igual la edad que tengas, es sencillamente imprescindible.

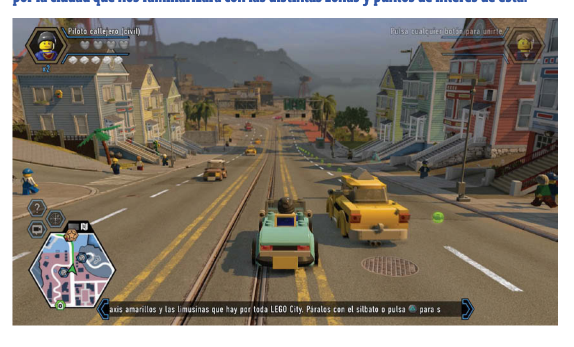
[←] El mapa está repleto de minijuegos que nos ayudarán a conseguir alguna que otra moneda (stud) extra. Algunos, incluso, esconden ladrillos dorados o súperladrillos.



[↑] Tras pasar por la escuela de Kung-Fu, las habilidades de combate de Chase McCain mejorarán ostensiblemente. Enfrentarse a los secuaces de Rex Fury será pan comido.



[↑] La forma más rápida de moverse por la ciudad es en tren... o en ferry, si lo que pretendemos es visitar otra isla. El ferrocarril, además, nos permitirá dar un lento paseo por la ciudad que nos familiarizará con las distintas zonas y puntos de interés de ésta.



///Lego City Undercover gestó uno de los personajes más carismáticos de la franquicia: Chase McCain///



[↑] El almacén de vehículos es una de las construcciones más importantes que tenemos que desbloquear, ya que desde él accederemos a los vehículos que vayamos descubriendo, algunos muy difíciles de conseguir de otro modo, como los helicópteros. Para construirlo necesitaremos miles de piezas de Lego y, en esas cantidades, sólo las encontraremos en forma de súperladrillos.

87 GRÁFICOS
Es una delicia visitar cada rincón de Lego City. Además, el framerate, las intros y la definición en general, se han mejorado bastante.



72 MULTIJUGADOR
Dos jugadores a pantalla partida. El framerate baja un poquito y la división "inteligente" de pantalla falla en bastantes ocasiones.

88 DURACIÓN
La aventura nos dará 15-20 horas de diversión ininterrumpida, pero lograr el 100% del juego nos llevará días de juego intensivo.

92 JUGABILIDAD
La curva de aprendizaje, aún no habiendo jugado nunca a un juego de LEGO, es muy suave. El control es magnífico y el juego en sí... algo fácil.

89 TOTAL
Da igual la edad que tengas. Despeja tu mente, métete en la piel de Chase McCain y pásalo a lo grande con LEGO City Undercover.

✔ La variedad de tareas que podemos llevar a cabo.
✔ La reducción de los tiempos de carga.
✔ El doblaje es sensacional.

✘ La cámara es difícil de controlar a veces.
✘ Chase se atasca con demasiada frecuencia.

[↑] Atriox será nuestro antagonista en la campaña de Halo Wars 2, el comandante de la fuerza disidente de los Desterrados.

Juan "Xcast" García

Halo Wars 2

HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL JEFE MAESTRO



Compañía: **Microsoft**

Desarrollador: **Creative Assembly**

Género: **RTS**

Plataformas: **Xbox One, PC**

Jugadores: **1-6**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Parece que fue ayer cuando la estrategia era uno de los géneros de moda. Sin embargo, ya han pasado incluso décadas desde que los mejores títulos de este tipo nos engancharon a nuestros PC. Para el recuerdo quedan, por ejemplo, cada uno de los trabajos de Blizzard con las series *Warcraft* y *Starcraft*. Sin embargo, no han estado solos en este peculiar tipo de juegos, y ha habido otras compañías que han sabido ofrecer interesantes propuestas estratégicas en tiempo real. Fue el caso de Ensemble Studios, que con *Age of Empires* abrieron los ojos de buena parte de la audiencia hacia este tipo de títulos.

Sin embargo, dicho estudio cerró tras acabar el desarrollo de *Halo Wars*, su título póstumo que, siete años después, tiene secuela, desarrollada por otros ilustres del género: Creative Assembly, que puede que os suenen por la serie *Total War*. Si había alguien capaz de mantener el nivel de esta serie, y de la exigencia habitual a la saga *Halo*, son estos británicos que, os avanzamos, han vuelto a dar con la tecla en *Halo Wars 2*.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real diseñado específicamente para funcionar en consola y con un mando de control. Ese es el principal logro de *Halo Wars 2*, permitirnos no echar de menos el ratón y teclado, periféricos tradicionales del género. Solo necesitaremos unos pocos minutos para aprender a sacar el máximo partido de nuestras unidades, y nos sentiremos como un verdadero general, controlando diferentes grupos de operativos desde una perspectiva cenital (ligeramente más cercana de lo que se estila en los juegos de PC). Todo queda a tiro de acceso rápido o de botón del mando, haciendo que no pase demasiado tiempo antes de que la planificación de la acción se convierta en nuestra única preocupación. Y es que también en lo referente a ejecución nos encontramos un título que excede las expectativas. Da igual que estemos jugando la campaña, el multijugador competitivo o disfrutando del modo Blitz, la variedad está a la orden del día y nos impulsa a jugar esa partidita más antes de desconectar de nuestra sesión de juego.

Si lo que queremos es jugar solos, encontraremos una retahíla de 12 misiones que nos cuentan la historia del Spirit of Fire, 28 años despues de los eventos narrados en *Halo Wars*. Ahora la guerra librada por el Jefe Maestro está en el recuerdo, y nos ocupamos de enfrentarnos a una escisión del ejército del pacto, comandada por el Brute Atriox. Son ocho horas de juego sazonadas de espectaculares escenas cinematográficas, pero un peso argumental ligero, que deja todo el protagonismo de la acción a una jugabilidad vertiginosa (dado el género al que *Halo Wars 2* per-



¿UNAS CARTAS?

Los combates del modo Blitz nos pedirán que escojamos una serie de cartas (12) antes de entrar en combate. Estas serán las unidades que podremos desplegar en el campo de batalla, en el que nos veremos las caras con otros usuarios en combates 3vs3 o 2vs2, combatiendo por el control de tres puntos de control en diversos mapas multijugador. Necesitaremos energía para utilizar unidades, siendo clave actuar de manera conjunta a los compañeros y saber jugar cada carta en el momento adecuado. Cada partida dura de 5 a 15 minutos. Lo justo para picar y echar una más.

///Halo Wars 2 es todo lo que esperábamos de un título de estrategia en tiempo real para consolas... E incluso se atreve a ir un poco más allá y sorprendernos///

tenece). Además, la escalabilidad en los niveles de dificultad hace que se trate de un reto asumible incluso por los novatos en el género, convirtiéndose por ello en el preámbulo perfecto para el terreno competitivo de sus modos de juego online (aunque podremos jugar las misiones de la campaña en cooperativo online con otro usuario).

Multijugador a tope

La salsa de este tipo de juegos, no nos engañemos, es su vertiente online. Los grandes juegos de estrategia en tiempo real han acabado siendo recordados por su faceta competitiva. Creative Assembly, una vez más, ha sido consciente de ello, y ha creado una serie de posibilidades que sirven para ampliar la experiencia de juego durante decenas y decenas de horas, más allá de lo que ofrece la historia principal. Las opciones 'tradicionales' son tres: Dominio, Fortalezas

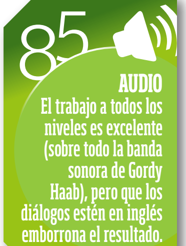


[↑] Tendremos a nuestra disposición determinadas unidades especiales, que nos darán acceso a habilidad únicas que, al final, serán las que determinen el signo de cada batalla. Podremos curar, potenciar capacidades, atacar más fuerte, etc...



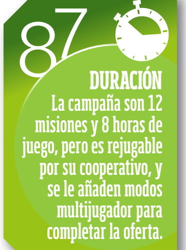
ATENTOS AL LORE
La historia de Halo Wars 2 no es especialmente inspirada, pero sí que sirve de excusa y para que los fans de la serie profundicen aún más en los eventos narrados en los juegos principales de Halo.

85 GRÁFICOS
Un buen trabajo en líneas generales, aunque la perspectiva no es la mejor para demostrar las capacidades del motor gráfico utilizado.

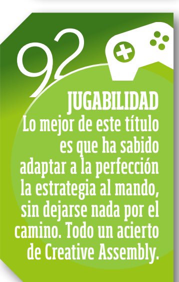


85 AUDIO
El trabajo a todos los niveles es excelente (sobre todo la banda sonora de Gordy Haab), pero que los diálogos estén en inglés emborrona el resultado.

90 MULTIJUGADOR
Modos de juego suficientes, estabilidad total para las partidas y un modo Blitz que nos mantendrá enganchados al mando durante unas cuantas semanas.



87 DURACIÓN
La campaña son 12 misiones y 8 horas de juego, pero es rejugable por su cooperativo, y se le añaden modos multijugador para completar la oferta.



92 JUGABILIDAD
Lo mejor de este título es que ha sabido adaptar a la perfección la estrategia al mando, sin dejarse nada por el camino. Todo un acierto de Creative Assembly.





y Deathmatch, y son perfectas para combates épicos y cortos con un máximo de seis jugadores divididos entre las dos facciones en liza. Todo lo aprendido en la campaña y en el cooperativo a dos se lleva aquí al extremo, al tener ante nosotros a jugadores reales, tan capaces como nosotros de sorprendernos con estrategias inesperadas. Los controles siguen siendo casi perfectos, y la jugabilidad variada... Y aún con esas, seguimos de 'entrenamiento'.

Porque el verdadero reto llega con el modo Blitz, una suerte que combina las cartas, que tan de moda están en juegos como *FIFA*, con las mecánicas propias de los juegos de estrategia en tiempo real. El resultado es que las posibilidades se multiplican, al no solo tenernos que preocupar del terreno, del rival o de nuestro próximo paso, sino también planificar de antemano cada partida, tratándonos de meter en la cabeza del rival. Vamos que *Halo Wars 2* es todo lo que queríamos, y más.

✔ Una campaña bien diseñada a todos los niveles.
✔ El modo Blitz.
✔ Sus opciones multijugador, tanto cooperativas como competitivas.

✘ Echamos de menos las voces en castellano.
✘ Una historia solo correcta.

///Halo Wars 2 llega para demostrar que los RTS siguen siendo posibles (y de qué forma) en consola, aunque no innove demasiado más allá del modo Blitz///



90 TOTAL


© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
INJUSTICE 2™
CADA COMBATE TE DEFINE
TU SUPERHÉROE. TU VIAJE.
¡TU INJUSTICE!
19 DE MAYO
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
DC
NETHERREALM STUDIOS
WB GAMES
INJUSTICE 2 software © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2017.
NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

MONEY ¥29,667,329

© SEGA

Bruno "Nemesis" Sol

YAKUZA 0

ESPECULACIÓN INMOBILIARIA, ESTÉTICA OCHENTERA Y PATADAS EN LA CARA



Compañía: **Sega**

Desarrollador: **In-house**

Género: **Sim. de macarra japonés**

Plataformas: **PS4**

Jugadores: **1-2 (minijuegos online)**

Texto: **Inglés**

Voces: **Japonés**

Muchos usuarios han descubierto las bondades de la saga *Yakuza* gracias a esta precuela, y eso nos llena de ilusión a los que llevamos años dando la turra a los amigos para que probasen las entregas para PS2 y PS3. En agosto nos llegará *Kiwami* (el remake del primer *Yakuza*) y esperamos que la legión de fans aumente gracias a ello, porque tenemos que hacer presión para que la fiesta no decaiga y Sega distribuya *Yakuza 6* en Occidente. ¿Qué tienen las aventuras de Kazuma Kiryu para volvernos locos? Podríamos decir que son los vástagos hipervitaminados de *Shenmue* y nos quedaríamos cortos. Pongamos como ejemplo este *Yakuza 0*, en el que Sega retrocede hasta 1988 para que seamos testigos de la burbuja económica que vivió Japón y que les condujo a la brutal recesión de la que todavía intentan salir hoy en día. Los japoneses nadaban en dinero y eso queda reflejado no solo en la ostentación de la que hacen gala mafiosos, oficinistas e incluso los taxistas que ni se detienen ante clientes que ondean fajos en el aire. Los yenes se convierten en los puntos de experiencia con los que ir desbloqueando las habilidades de los dos protagonistas: Kiryu y el inmenso Goro Majima (que en esta entrega cobra el peso que se merecía). Cada patada en la boca de un macarra, cada costilla fracturada por un bate de béisbol, hace brotar cantidades absurdas de dinero que pasan a engrosar nuestra cada vez más abultada cuenta corriente. En un juego en el que aprender algunos movimientos cuesta 100 millones de yenes (o más) el dinero acaba perdiendo su valor real, de tal manera que Sega acaba dándonos una lección sobre economía de la manera más divertida: a base de propinar palizas. Ni Paul Krugman lo habría hecho mejor.

La especulación inmobiliaria vuelve a ser el eje central, con todas las familias mafiosas masacrándose entre ellas por un miserable patio en el corazón de Kamurocho. A lo largo de 17 extensos capítulos seremos testigos de la guerra desatada por el control de este palmo de terreno, desde el punto de vista de Kiryu y Goro, mientras la acción va saltando de Tokio a Osaka y viceversa. Todo lo que nos hace amar la saga *Yakuza* está aquí: toneladas de minijuegos,



[→] Las patadas en la cara provocan hemorragias y una lluvia de dinero. Los quinquis japoneses, convertidos en piñatas.





[←] En el Japón de 1988 la gente nadaba en dinero. Luego llegaría la temida recesión. Al menos estos se divirtieron. A nosotros nos la colaron a traición.

[←] ¿Somos los únicos en ver aquí un homenaje a Virtua Cop?

[↓] GTA V se llevará la gloria, pero en Yakuza 0 puedes soltar coces como esta. Supera esto, Rockstar.



[↑] En realidad, lo único que nos importa es jugar a OutRun.



[↑] La yakuza y el karaoke: esa eterna historia de amor.





[↑] Peleas clandestinas de mozas. Próximo deporte olímpico.





[↑] Taller de dominatrix frente a unos críos. Lo habitual.

misiones secundarias deliciosamente absurdas, villanos carismáticos con caras de tertuliano y cuerpos de gimnasta, violencia callejera y solemnes diálogos (en inglés con voces en japonés). Pero ojo, también hay novedades de peso: al tratarse de una precuela los dos protagonistas no cuentan desde el principio con los demoledores golpes a los que nos tenían acostumbrados en entregas anteriores. Son dos novatos que tendrán que ir aprendiendo sobre la marcha, mientras invierten chifladas cantidades de dinero en los árboles de experiencia de los tres estilos de lucha con los que cuentan cada uno. Estos pueden alternarse en pleno combate con un toque de cruceta, y realmente afectan a la mecánica de lucha. El estilo Beast, por ejemplo, convierte a Kiryu en un berraco tan lento como demoledor, capaz de convertir los elementos del escenario en un arma letal, mientras que Breaker hace de Goro un auténtico maestro del breakdance, un estilo ideal para poner en cintura a multitud de enemigos a la vez. Servidor se enamoró hasta las trancas del estilo Slugger de Majima: es lo más cercano a un simulador de Baseball Fury que vamos a ver jamás en videojuego. El único borrón de *Yakuza 0* es que la acción tarda en arrancar, lo que podría frustrar a los recién llegados a la saga. Hay muchas secuencias de diálogos, y muy extensas, lo que combinado con una trama bastante densa hace que la tentación de saltarse secuencias esté siempre presente. No lo hagas, ármate de paciencia y serás recompensado. Ya tendrás tiempo de exprimir al máximo todo lo que encierra *Yakuza 0* tras los créditos finales. Tardé cerca de 20 horas en completar la historia y apenas rasqué un 15 por ciento del contenido del juego, así que imagina todo lo que te espera. Sí, hay títulos para PS4 con mejores gráficos, pero aquí puedes participar en competiciones de Scalextric, cantar en un karaoke, echar una partida a *OutRun*, asesorar a una dominatrix y sobre todo pisar caras y quebrar vértebras. Ya puede ponerse las pilas Yu Suzuki con *Shenmue 3*, porque el nivel está altísimo.

[↓] Cada personaje cuenta con tres estilos de lucha que podemos alternar en pleno combate. Aquí tenéis a Goro ejerciendo de bailarín de breakdance gracias al estilo Breaker. Con semejante técnica habría quedado vencedor en el campeonato de Tocata.



82 GRÁFICOS
La saga debuta en PS4 y se aprecia la evolución, aunque aún se nota que el esqueleto pertenece a los tiempos de PlayStation 3.

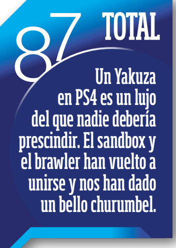


85 AUDIO
Cuando llevas un par de horas ya ni te das cuenta de los diálogos en japonés. La música, estupenda, y no solo la de OutRun, ojo.

60 MULTIJUGADOR
Es posible competir contra otros usuarios en ciertos minijuegos, a través del online, pero es una simple anécdota.

92 DURACIÓN
En 20 horas solo llegué a completar un 15% de juego, así que calcula. Minijuegos y misiones secundarias a cascoporro.

87 JUGABILIDAD
Los seis estilos de lucha aportan una variedad a los combates de la que carecían los anteriores Yakuza. Que nos chifla dar patadas, oiga.



87 TOTAL
Un Yakuza en PS4 es un lujo del que nadie debería prescindir. El sandbox y el brawler han vuelto a unirse y nos han dado un bello churumbel.

✔ Goro Majima.
✔ La pelea en el barco es puro Streets of Rage.
✔ Jugar con OutRun.

✘ La acción tarda en arrancar.
✘ Tantas secuencias con diálogos podrían espantar a los menos pacientes.

J.C. Mayerick

LEGO Worlds

¡CUIDADO MINECRAFT! EL REY LEGO HA LLEGADO PARA RECLAMAR SU TRONO



Compañía: **Warner Bros Interactive Ent.**

Desarrollador: **Traveller's Tales**

Género: **Construcción**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Durante años, los que ya peinamos canas, hemos asociado LEGO con nuestra niñez. Hoy, sin embargo, esas sensaciones se han disuelto en un mundo en el que la marca danesa se ha vuelto tan presente en nuestras vidas como Nike o la mismísima Coca Cola. De LEGO tenemos juguetes, películas, series, robots y videojuegos, entre otras muchas cosas. Teníamos incluso un buen juego online, llamado *LEGO Minifigures,* desarrollado por Funcom, que lamentablemente echó el cierre hace apenas unos meses por falta de usuarios/beneficios. El caso es que a LEGO le faltaba probar suerte en el mundo de los sandbox, terreno 100% Minecraft, a sabiendas además de que en lo que a construir se refiere, nada puede superar a sus maravillosos bricks. Han pasado ya casi dos años desde que *LEGO Worlds* echase a andar en forma de alpha en la plataforma Steam Early Access de Valve. Y hay que decir que, en este tiempo, el juego ha pasado de ser un mero sandbox en el que sólo podíamos descubrir y crear, a un juego completo, con una pizca de historia, misiones y objetivos que nos ayudarán a dar los primeros pasos en nuestro afan de convertirnos en Maestro Constructor.

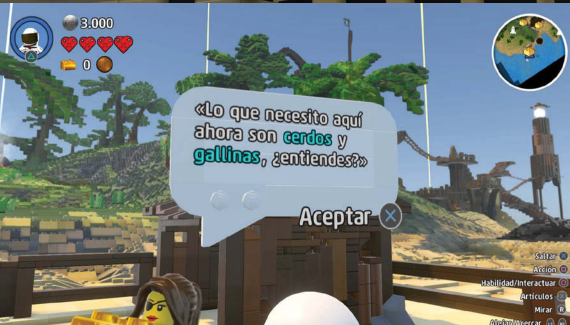
Todo comienza con un pequeño accidente espacial en el que nuestro personaje cae sin control junto a su cohete PUG-Z hacia el primero de los mundos que visitaremos, «Paraíso pirático». En éste conseguiremos la «Herramienta de Descubrimiento», el primero y más importante de los muchos utensilios que iremos logrando en los mundos iniciales. Esta herramienta, básica en el juego, nos permite apuntar hacia un objeto LEGO y «descubrirlo», o lo que es lo mismo, añadirlo a la biblioteca de objetos LEGO que más tarde podremos utilizar para construir nuestros mundos. Con él completaremos las primeras misiones, del tipo «consígueme 5 gallinas y 3 cerdos», «coloca un trono aquí» o «busca los planos de un reloj y constrúyelo en este lugar» . Tareas sencillas para iniciarnos en la mecánica del juego que serán recompensadas con los clásicos ladrillos dorados y que, además de aumentar nuestro rango de constructor,



DESCUBRE, HAZ MISIONES Y COMPRA TODO LO QUE TE OFREZCAN

Si quieres que tus mundos sean cada vez más completos, consigue todos los objetos que puedas. ¿Cómo? Siempre que veas algo que no te suena, saca la herramienta de descubrimiento y apunta hacia ello. Si se pone verde... ¡descúbrelo! Otra opción es hacer misiones y conseguir los objetos que los NPC nos ofrecen. Por último, puedes comprarlos en las tiendas que aparecen en algunos de los mundos. Son caros, pero merecen la pena.





///Muy pronto gozaremos de una libertad absoluta para crear el mundo LEGO que siempre hemos soñado///





[↑] Descubrir un objeto no nos autoriza a utilizarlo inmediatamente. Antes hay que comprarlo. Así que, como en todo buen juego de LEGO... ¡recoge todas las monedas que puedas!

[→] ¿Una pirámide egipcia? ¡Seguro que algo esconde!



[↑] Los enemigos no dejarán que les «descubramos» hasta que sean derrotados. Pero ten cuidado, porque cualquier arma no será suficiente para acabar con algunos de ellos.

[↖] Conseguir ladrillos dorados nos permitirá mejorar nuestro cohete PUG-Z y alcanzar mundos cada vez más grandes y con objetos más exclusivos por descubrir.

[←] Cuando descubramos un objeto perteneciente a alguna colección de LEGO, el título de ésta aparecerá sobre el nombre del objeto.

nos permitirá mejorar las prestaciones de nuestro cohete PUG-Z. Después iremos consiguiendo las herramientas de pintura, construcción con piezas básicas, copia, paisaje (para modelar el terreno a nuestro antojo) y construcción libre. Ya entonces estaremos listos para dar rienda suelta a nuestra vena creativa, aunque todavía quedarán dos hitos por alcanzar: uno, con 15 ladrillos dorados, nos permitirá viajar a mundos aleatorios donde seguir completando misiones y descubrir nuevos objetos; el segundo, a los 100 ladrillos dorados, nos abrirá de par en par la opción «Crear mundo». Y ahí sí, gozaremos de una libertad absoluta para crear el mundo LEGO de nuestros sueños, haciendo uso de las miles de piezas, personajes y construcciones que llenarán nuestro inventario con un poco de paciencia.

LEGO Worlds da lo que promete y lo adereza con algo de aventura. Muestra ciertos fallos técnicos en situaciones difíciles de prever por sus programadores, algo disculpable, pero molesto. Es divertido incluso si eso de construir no se nos da demasiado bien. Otra cosa es que sea capaz de hacerle sombra a *Minecraft*.

81 GRÁFICOS La variedad de modelos y entornos es fascinante, pero la complejidad de sus mundos provoca fallos con frecuencia.

89 AUDIO No hay demasiada variedad en la música, pero los temas son divertidos y pegadizos. El doblaje al español es excepcional.

71 MULTIJUGADOR Con un cooperativo básico con otro jugador, es sin duda la parte más floja del juego y en la que nada tiene que hacer con Minecraft.

96 DURACIÓN Si te apasiona la construcción de LEGO, te durará eternamente. Si careces de esa habilidad, te divertirá muchas horas.

88 JUGABILIDAD Al principio se hace un poco difícil el manejo de las herramientas, pero con un poco de práctica, construir se torna todo un placer.

82 TOTAL LEGO Worlds ha sabido añadir esa parte de aventura a un título que, sólo como juego de construcción, ya era de por sí bueno. Crearás y te divertirás.

✔ La cantidad de cosas por descubrir abruma.
✔ Agujerear la tierra en busca de tesoros es genial.
✔ Infinitos mundos.
✔ Un doblaje magnífico.

✘ Los tiempos de carga.
✘ El muy difícil controlar la cámara bajo tierra.



UN MUNDO INMENSO

Recreado con todo lujo de detalles en el que se funde la más alta tecnología con una ambientación primitiva. Una ambivalencia que se convierte en uno de los aspectos más atractivos de los muchos que posee la nueva obra de Guerrilla Games. Una aventura de mundo abierto que se convierte así de primeras en uno de los nuevos referentes dentro de este tipo de producciones, siendo un juego absolutamente imprescindible para los poseedores de PS4.

[↓] La protagonista de esta historia, Aloy, puede llevar a cabo un amplio número de acciones distintas, desde nadar o trepar por diferentes superficies a usar un buen repertorio de armas y gadgets. Una chica tan fuerte como ágil.

Sergio Martín "Replicante"

Horizon Zero Dawn

EL NACIMIENTO DE OTRA GRAN FRANQUICIA PARA PLAYSTATION

De vez en cuando y no con la frecuencia que a muchos nos gustaría aparece una nueva franquicia de esas que, en cuanto la ves, sabes que va a instaurarse dentro de esta industria por mucho tiempo. Eso es lo que Guerrilla Games ha conseguido con *Horizon: Zero Dawn*, producción que podemos catalogar como la más grande y excepcional jamás creada por este estudio, responsable de otras obras muy notables como la serie *Killzone*.

Esta aventura de mundo abierto narra las vicisitudes de Aloy, un miembro de la tribu Nora (aunque al principio del juego no goza de dicho privilegio) que vive en un mundo primitivo... y postapocalíptico. Un mundo en el que las máquinas gobiernan las tierras a sus anchas y los escasos supervivientes Homo Sapiens han pasado a vivir en condiciones casi primitivas. Un viaje en el que debemos ayudar a la protagonista a conocer los detalles de su pasado, vengar la muerte de su maestro y luchar contra la amenaza que suponen las máquinas, las cuales cada vez se muestran más agresivas y peligrosas. Sin ser mala, no es la trama más sugerente que hemos disfrutado jamás en un título, pero tampoco es lo más importante en *Horizon: Zero Dawn*. Para nada. Lo que en realidad importa es todo lo relacionado con su jugabilidad, que supone toda una lección de lo que debería ser cualquier producción de este estilo -tan popular en nuestros días- que sale al mercado. De entrada, el mundo que ha sido recreado para acoger esta obra no tiene parangón. La exquisitez con la que ha sido plasmada cada hoja de los árboles que forman parte de los espesos bosques que podemos recorrer, cada gota de agua que da vida a ríos y lagos en los que es posible darse un chapuzón o cada piedra que sirve para conformar las humildes moradas de los personajes sólo es comparable a la increíble extensión del mapeado en sí. Kilómetros y kilómetros de montañas, valles, cuevas, planicies y aldeas están esperándonos, siendo uno de los mayores atractivos que presenta esta producción.

Cazando máquinas

El sistema de juego no se queda atrás y está plagado de aciertos. Los combates en tiempo real, por ejemplo, no pueden ser más excitantes, batallas en las que debemos trazar la estrategia pertinente en función de las características de cada rival que se cruza en nuestro camino, ya sea máquina o alguno de los miembros de las tribus rivales. En este sentido gozamos de bastantes posibilidades de actuación, dado que podemos optar por atacar de manera directa a los rivales, crear trampas para dañarles sin correr demasiados riesgos, usar el sigilo para pillarles desprevenidos... En función de nuestro estilo de juego y, también, de cada situación usaremos una u otra forma de



Compañía: **Sony C.E.**

Desarrollador: **Guerrilla Games**

Género: **Aventura en mundo abierto**

Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**





ALOY, UNA NUEVA HEROÍNA.
Nathan Drake, Kratos, Kat, Ratchet y su inseparable Clank... y ahora también Aloy. Esta joven perteneciente a la tribu Nora va a convertirse desde ya en otra de las caras más reconocidas del universo PlayStation. Su desbordante personalidad y gran caracterización la convierten en un personaje dotado de mucha fuerza. Un chica que, estamos convencidos, va a protagonizar nuevas aventuras basadas en esta gran licencia que se ha sacado de la manga el equipo de Guerrilla Games.

[↓] A lo largo de la aventura es posible ir encontrándonos con diferentes monstruos o animales de metal. La variedad es realmente increíble y su comportamiento y características difieren bastante en función de su "especie". Lo mejor de todo es que podemos dominar a muchos de ellos y usarlos de diferentes maneras.





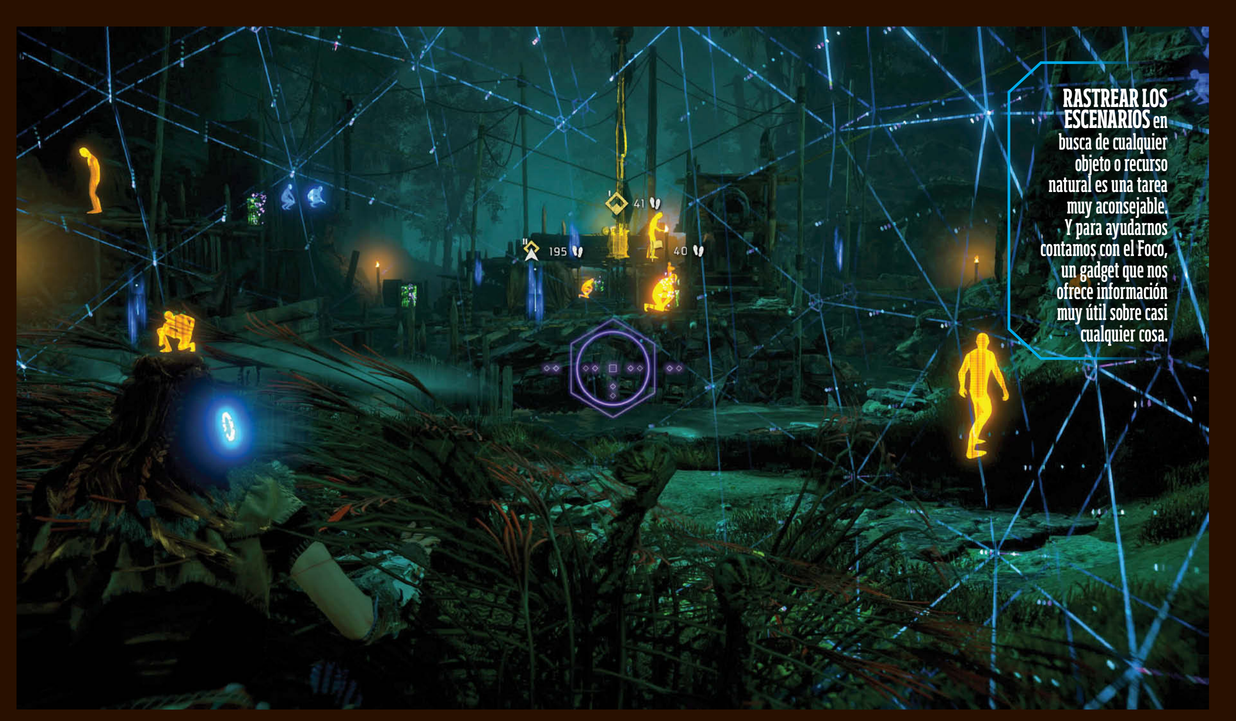
PRECIOSO EN PS4, DEL TODO MAJESTUOSO EN PS4 PRO.
Horizon: Zero Dawn es el ejemplo perfecto del ecosistema que Sony ha querido poner en práctica con PS4 y PS4 Pro. Es decir, que se trata de un título que rinde de maravilla en PS4... ¡pero que en PS4 Pro se convierte en algo extraordinario! Sin duda todos aquellos que posean una televisión 4K con HDR van a deleitarse con un apartado gráfico que, con permiso de Uncharted 4, no es comparable a ningún otro título del mercado... ni en la máquina de Sony ni en cualquier otro formato. Creednos si os decimos que es otro nivel.



» acometer las batallas pero, sea cual sea nuestra elección, seguramente disfrutaremos de sensaciones realmente excitantes.

La exploración también resulta plenamente satisfactoria y, de hecho, es fundamental investigar cada centímetro cuadrado de los escenarios en busca de materiales que nos permitan crear medicinas, flechas y demás elementos básicos, así como buscar otros objetos más importantes como células de energía o flores de metal. El mundo que podemos recorrer con total libertad es tremendamente extenso y esconde numerosas sorpresas y secretos, por lo que merece la pena andar con ojo para no perdernos nada importante. Ahí precisamente entra en juego el llamado Foco, uno de los gadgets más importantes de todos los que podemos emplear a lo largo del juego y que nos permite rastrear al detalle los escenarios, así como escanear diferentes objetos y posibles amenazas.

Por otra parte las charlas con los numerosos personajes que andan repartidos por los fondos suelen ser muy fructuosas, siendo en muchos casos la clave para poder participar en misiones secundarias, muy cuantiosas aunque algo repetitivas: uno de los escasos defectos que se le pueden achacar a esta producción. Los desarrolladores tampoco se han olvidado de incorporar un toque RPG a su obra y cuanto más avanzamos y peleamos, más experiencia vamos adquiriendo, la cual nos permite ir aprendiendo nuevas aptitudes muy llamativas y útiles que están englobadas en tres categorías distintas: merodeadora, recolectora y valiente. Y en función de nuestra forma de jugar, es más recomendable optar



RASTREAR LOS ESCENARIOS en busca de cualquier objeto o recurso natural es una tarea muy aconsejable. Y para ayudarnos contamos con el Foco, un gadget que nos ofrece información muy útil sobre casi cualquier cosa.

///Sumérgete en un mundo tan bello como increíble... ¡y dominado por las máquinas!///

por potenciar más una u otra vertiente. Esta faceta rolera queda también respaldada por la posibilidad de mejorar nuestras armas y objetos recogiendo los recursos necesarios, dando como resultado un desarrollo increíblemente rico y variado. Por todo esto resulta imposible aburrirse con este título, ya que hay tanto por ver, descubrir y acometer que siempre tenemos acicates más que de sobra para seguir avanzando. Y como encima gozamos de una gran libertad de acción para desplazarnos al lugar que más nos apetezca en cualquier momento o cumplir unos objetivos u otros, la gran riqueza que nos brinda la experiencia de juego se magnifica.

Pero tampoco vamos a negar lo evidente: si hay algo que destaca de este título y se sitúa por encima del resto es su extraordinario apartado gráfico. Con la excepción de *Uncharted 4* (y quizá *The Order 1886*, aunque con muchos matices), estamos ante el nuevo referente visual de la presente generación. Y no nos referimos únicamente dentro del panorama de lanzamientos de PS4, sino de cualquier otro formato disponible actualmente en el mercado. Una oda al buen gusto, al saber hacer y a la tremenda capacidad de exprimir el hardware de la máquina de Sony (tanto el modelo estándar como PS4 Pro) por parte de Guerrilla Games, que da como resultado un título impactante visualmente y al que incluso al principio cuesta un poco acostumbrase a semejante deleite técnico. La recreación de Aloy es intachable. Basta con contemplar los primeros planos que nos ofrece de vez en cuando el título (sobre todo durante las secuencias de vídeo y conversaciones) para apreciar con todo lujo de detalles sus rasgos faciales, ropajes, etc. La concepción de las máquinas no se queda atrás y todas ellas presentan detalles increíbles y gozan de unas animaciones verdaderamente fantásticas. Y para colmo y como ya os hemos comentado, el aspecto del mundo que acoge la aventura es sensacional, despampanante, siendo un auténtico espectáculo vislumbrar el horizonte desde una zona elevada de los escenarios.

Un deleite técnico insuperable que queda bien respaldado por un apartado sonoro a la altura, destacando el encomiable doblaje en nuestro idioma en el que han participado actores del calibre de Michelle Jenner, Dafne Fernández y Vicente Gil. *Horizon: Zero Dawn* supone una nueva franquicia para Sony que seguramente va a proporcionarnos muchas alegrías a lo largo de los próximos años. Una producción prácticamente intachable en todos sus ámbitos (tanto técnicos como jugables) que nadie debería perderse. Títulos de semejante calibre no suelen aparecer tan a menudo como nos gustaría.

98 GRÁFICOS Lo mejor del juego... ¡y casi del universo! Con la excepción de Uncharted 4, los gráficos con los que ha sido agraciada esta aventura dejan en pañales a todo lo visto hasta el momento tanto en PS4 como en el resto de formatos. Una delicia del todo impactante.

90 AUDIO Otro aspecto muy destacado del título. Las voces principales han recaído en actores tan importantes como Michelle Jenner (Aloy), Dafne Fernández (Beladga) y Vicente Gil (Rost). Y además la banda sonora tampoco desentona en absoluto.

91 DURACIÓN La aventura da para unas 30 o 40 horas de juego... o incluso más si nos animamos a cumplir la amplia gama de misiones secundarias que ostenta el juego. Sin duda se trata de un sandbox que es posible exprimir hasta límites insospechados.

90 JUGABILIDAD Es cierto que no es una aventura que sorprenda bajo ningún concepto ni ofrece nada nuevo al género, pero es uno de los títulos más entretenidos y absorbentes de los que han aparecido durante los últimos meses. Nadie debería perdérselo.

- ✔ La aventura es absorbente y divertida como pocas se han visto últimamente.
- ✔ Gráficamente es una auténtica delicia.
- ✔ El personaje de Aloy ostenta una gran personalidad y mucho carisma.

- ✘ Echamos de menos ideas nuevas en su desarrollo, no innova en absoluto.
- ✘ Algunas tareas secundarias no tienen demasiado interés ni gracia.

///Una nueva franquicia que arranca con pie firme, convirtiéndose en uno de los caballos de batalla más llamativos y poderosos dentro del universo PlayStation///



[←] Como contrapunto al imaginario medieval de Dark Souls, Nioh aporta su particular visión de la mecánica inventada por From Software y la sitúa en el periodo Edo japonés. Mitología, historia, humanos y demonios se unen en uno de los mejores títulos de la actual generación.

Doc

Nioh



TRAS 12 AÑOS DE DESARROLLO, LA OBRA MAESTRA DE TEAM NINJA LLEGA A PS4



Compañía: **Koei Tecmo**

Desarrollador: **Team Ninja**

Género: **Action RPG**

Plataformas: **PS4**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

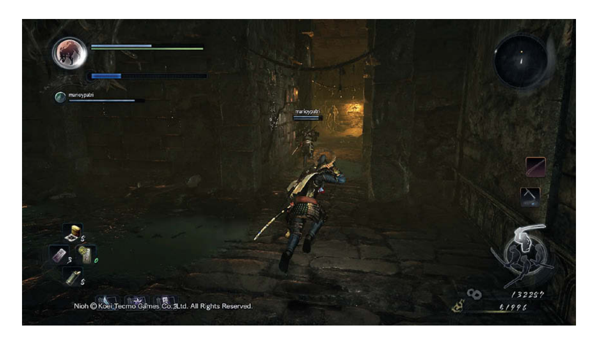
Voces: **Inglés/ Japonés**

La historia se repite: un título se retrasa indefinidamente, la plataforma para la que se iba a lanzar queda obsoleta, las mecánicas de juego no están a la altura de las circunstancias y se buscan soluciones de urgencia... Lo que no imaginábamos es que el desenlace en esta ocasión fuera tan diferente a lo acostumbrado. Tanto, que tras determinados momentos vividos con *Nioh* estamos convencidos de que el retraso ha sido totalmente voluntario, con el objetivo de convertir un título de gran calidad en una auténtica obra maestra.

Originalmente basado en un guión inacabado de Akira Kurosawa, *Nioh* tomó forma inicialmente como JRPG (hace unos doce años), después Omega Force cogió las riendas de su desarrollo para convertirlo en un nuevo *Musou* y, finalmente, Kou Shibusawa, genio tras el proyecto original del juego, encargó la tarea de completarlo al experto Team Ninja. Tras más de cien horas de juego hemos sido incapaces de echar en falta algún elemento importante en *Nioh* ni de encontrar grandes fallos en su conjunto. Presenta una inmejorable factura técnica (con opciones de personalización de detalle gráfico tanto para PS4 como para PS4 Pro), un exquisito (y exigente) sistema de control, unas casi infinitas posibilidades de personalización de armamento y habilidades, opciones de juego cooperativo... Y lo que aún está por llegar en forma de DLC.

Seamos francos: *Nioh* le debe mucho a la saga *Souls*, su mecánica de aumento de experiencia y la facilidad para perder nuestros puntos tras una muerte inesperada (y estúpida, seguramente), recuerda inevitablemente a la venerada saga de From Software. Un elemento denominado Amrita es la moneda de cambio para mejorar a nuestro protagonista, William Adams, y que cada uno de los enemigos contiene en su interior. La Amrita nos permitirá aumentar nuestras habilidades en la dirección que nos apetezca: fuerza, habilidad, destreza, espíritu... Y tendrá consecuencias directas en el comportamiento de William, en su velocidad y en su ki (barra de "fuerza"). Al igual que en los títulos de From Software, si nos elimina cualquier enemigo (o caemos al vacío o en una trampa), perderemos nuestra Amrita, que nos esperará en nuestra recién estrenada tumba; si caemos antes de llegar de nuevo a ella, perderemos todos los puntos acumulados.

Sí, la mecánica es idéntica a la de los últimos éxitos de From Software pero, por qué no decirlo, la dificultad de *Dark Souls* y *Bloodborne* también tiene mucho de *Ninja Gaiden* y sus endiabladas entregas para (originalmente) Xbox y Xbox 360. De hecho, si de algo puede presumir *Nioh* es de heredar de *Ninja Gaiden* un sistema de control extremadamente complejo y exigente, al nivel de los mejores juegos de lucha VS, que en esta nueva creación de Team Ninja alcanza unas cotas absurdas. Dependiendo de nuestras preferencias, podremos enfrentarnos a huestes de humanos y/o de Yokai (demonios) armados con un sinfín de variantes de katana, katana doble, lanza, martillo, hacha y kusarigama (esa extraña hoz ninja con cadena), todas ellas con todo tipo de





[↑] Si tenemos problemas para superar un determinado nivel, siempre podremos invocar a un visitante (cualquier jugador online con ganas de mambo) o ajustar las opciones para jugar junto a un amigo. Eso sí, será estrictamente necesario que uno de los dos jugadores haya completado el nivel. Las opciones PVP, según Team Ninja, llegarán en forma de DLC.
[→] El Dojo es otra de las "ramas" de evolución del juego. En él nos enseñarán, primero, los movimientos más básicos, y después nos pondrán a prueba con desafíos realmente complejos. Las recompensas por superar los niveles del Dojo van desde la adquisición de armas exclusivas hasta la apertura de nuevas técnicas de lucha seleccionables.



///Nioh es el Action RPG soñado, con la acción de Ninja Gaiden y la mecánica de Dark Souls///

SANTUARIOS, AMRITA Y PERSONALIZACIÓN DE CARACTERÍSTICAS
En menos ocasiones de las que nos gustaría encontraremos santuarios repartidos por casi todos los escenarios, en los que podremos invocar a otro jugador, recibir ventajas en forma de DLC, preparar todo tipo de "alquimia" ninja, subir nuestro nivel de experiencia y hasta hacer ofrendas de objetos a cambio de Amrita. La Amrita es la moneda de cambio para hacer evolucionar a William en el juego; al igual que en Dark Souls o Bloodborne, cada baja enemiga nos reportará una determinada cantidad de Amrita, que más tarde podremos canjear por nuevos niveles de destreza, cuerpo, espíritu, corazón, resistencia, habilidad...



[↑] Humanos y Yokai (demonios) se turnarán en Nioh para hacernos la vida imposible, pero por si eso fuera poco también encontraremos arañas gigantes, trampas incendiarias en las mazmorras, letales piedras rodantes difíciles de esquivar... En el juego de Team Ninja te mata todo.

modificadores que hacen cada arma encontrada en el juego totalmente única. Cada componente de nuestra armadura también es personalizable y, al igual que las armas, aparecerá en el juego con cuatro niveles de rareza y diferentes características acorde con el nivel de experiencia que tengamos, a través de una aleatoriedad que convierte las tareas de "leveling" y "looting" en parte importante de *Nioh*. Si añadimos magia y habilidades ninja a la ecuación, tres posturas de lucha diferentes (alta, media y baja), defensa y contras, combos personalizables, un espíritu guardián... el título de Team Ninja se convierte en el Action RPG más jugable y con más posibilidades de la historia.

Lo maravilloso de *Nioh* son todos los detalles, más allá de una jugabilidad y unas mecánicas ajustadísimas, que presenta. Si lo tuyo es jugar online, podrás participar en las misiones junto a otro jugador en cooperativo; y si prefieres las opciones "pasivas" en red,





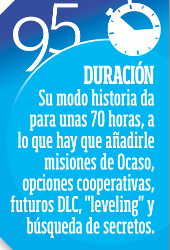
JEFES YOKAI
Nos enfrentaremos en varias ocasiones a algunos de los enemigos más letales del juego; casi siempre bastará con aprender sus rutinas y conocer sus puntos débiles, aunque es probable que "nos la líen".

94 GRÁFICOS
Su calidad gráfica y su ambientación son de una calidad espectacular. Diferentes modos gráficos para PS4 y PS4 Pro, para mejorar calidad o frame rate.

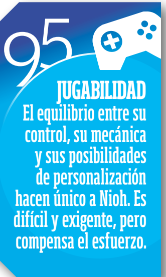


90 AUDIO
Su épica banda sonora dinámica nos transportará al periodo Edo japonés sin demasiado esfuerzo. Los personajes hablan en inglés y japonés.

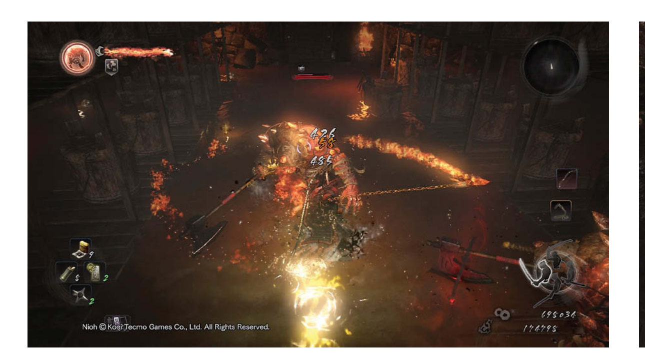
92 MULTIJUGADOR
Teniendo en cuenta sus características, la inclusión de opciones coop es un añadido exquisito. Y en el futuro más inmediato, prepárate para el PvP.



95 DURACIÓN
Su modo historia da para unas 70 horas, a lo que hay que añadirle misiones de Ocaso, opciones cooperativas, futuros DLC, "leveling" y búsqueda de secretos.



95 JUGABILIDAD
El equilibrio entre su control, su mecánica y sus posibilidades de personalización hacen único a Nioh. Es difícil y exigente, pero compensa el esfuerzo.







[↑] El espíritu guardián nos permitirá realizar ataques mágicos (de fuego en la pantalla) cuando tengamos su indicador relleno.

[↗] Por si fuera poco con los enemigos del juego, podremos resucitar las tumbas de los jugadores caídos y vencerlos para ganar Amrita e intentar robar sus armas, armaduras y accesorios.

[→] Los niveles de Ocaso, como en Destiny, exigen un nivel de habilidad especial para poder completarlos.

elige un bando y compite semanalmente contra los demás en los puntos conseguidos. Si prefieres crear tus propias armas y armaduras al "looting", podrás hacer uso del herrero, capaz de vender y comprarte armas, combinarlas, desmontarlas...

Por si fuera poco con las infinitas posibilidades de "rejugabilidad" de sus 20 misiones principales (algunas de más de dos horas de duración), 48 secundarias y 18 misiones de Dojo, Team Ninja ya anunciado varios DLC, gratuitos y de pago, que incluirán nuevos niveles y elementos como el PvP. Después de más de cien horas de juego, habiendo completado las misiones del modo historia, disfrutado de la experiencia cooperativa y repetido algún que otro nivel para conseguir más experiencia, aún tenemos la sensación de que hay *Nioh* para rato: nos quedan armas por encontrar, niveles de experiencia por alcanzar y secretos que descubrir. Hacía años que no disfrutábamos de una experiencia tan completa y satisfactoria como la del título de Team Ninja.

✔ Eleva a un nuevo nivel la mecánica Dark Souls.
✔ Ambientación, control, factura técnica y jugabilidad impecables.

✘ La dificultad en algunas ocasiones, si no has subido nivel, puede llegar a desesperar.
✘ Algunas misiones secundarias son cortas y reciclan enemigos.

///Team Ninja firma un título que une lo mejor de Ninja Gaiden a las mecánicas de Dark Souls para conformar uno de los mejores juegos de la actual generación///



94 TOTAL



Mario Sports Superstars

HAZ DEPORTE, DIVIÉRTETE Y OLVÍDATE DE TODO LO DEMÁS



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **CAMELOT**

Género: **Simulador Deportivo**

Formato: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

J.C. Mayerick

Hubo un tiempo en que Nintendo disfrazaba de juego deportivo lo que en sí eran unas aventuras RPG maravillosas. *Mario Tennis* y *Mario Golf* para Game Boy Color o *Mario Golf Advance Tour* para Game Boy Advance, son sin duda el mejor ejemplo Han pasado casi 20 años desde entonces. Sí, el tiempo avanza inexorable, al mismo ritmo al que merma la profundidad de los juegos deportivos de Nintendo. Ok, lo diremos antes de entrar en detalle: *Mario Sports Superstars* es divertido al principio, repetitivo tras unas horas y aburrido un día después. Seguirás jugando con él en el modo multijugador si eres una persona muy, muy competitiva... o si te empeñas en encontrar las 324 cartas de la colección de cromos que se consiguen con los puntos que ganamos mientras jugamos.

Mario Sports Superstars nos brinda cinco disciplinas deportivas: fútbol, tenis, golf, béisbol e hípica. Decir que los simula sería demasiado generoso, puesto que todos ellos acaban siendo una sucesión de movimientos y golpes especiales, hasta un punto exagerado.

Si juegas solo podrás luchar en tres torneos, probar con un amistoso o practicar en originales (y escasos) minijuegos, lo que acaba siendo casi lo más divertido de todo. En multijugador podrás echar partidas en local y online. Un punto a favor en un juego que, en general, carece de toda profundidad.



[↑] Las carreras de caballos son divertidas, pero carecen de power-ups variados que amenicen las partidas.

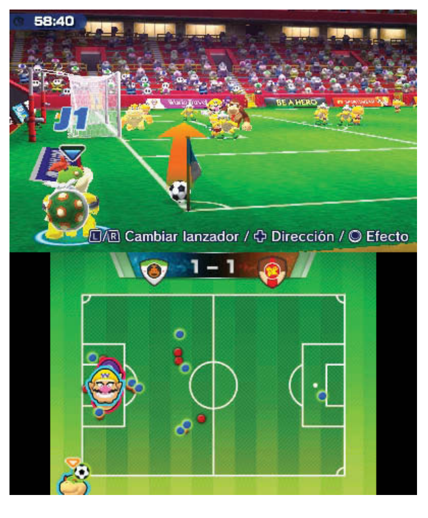
[↓] El entrenamiento es la forma más rápida de obtener puntos para comprar cromos... y de divertirse. Por ahí podían haber explotado mucho más el juego.

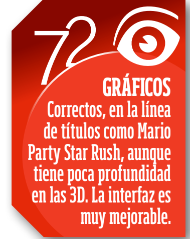






[↑] Los partidos de tenis acaban siendo una sucesión de golpes imposibles adornados con todo tipo de efectos especiales.



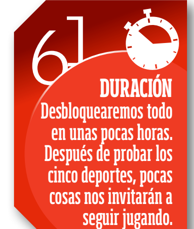


72 GRÁFICOS
Correctos, en la línea de títulos como Mario Party Star Rush, aunque tiene poca profundidad en las 3D. La interfaz es muy mejorable.

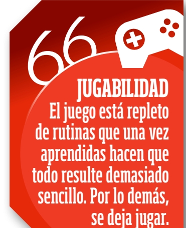


76 AUDIO
Nada que objetar, con muy buenos efectos de sonido y músicas pegadizas. Las pocas voces del juego están también en español.

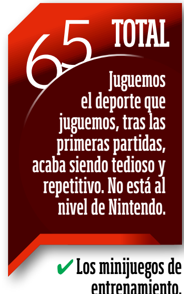
68 MULTIJUGADOR
Se limita a enfrentamientos directos, con muy pocas opciones de configuración. Hemos notado cierto lag.



61 DURACIÓN
Desbloquearemos todo en unas pocas horas. Después de probar los cinco deportes, pocas cosas nos invitarán a seguir jugando.



66 JUGABILIDAD
El juego está repleto de rutinas que una vez aprendidas hacen que todo resulte demasiado sencillo. Por lo demás, se deja jugar.



65 TOTAL
Juguemos el deporte que juguemos, tras las primeras partidas, acaba siendo tedioso y repetitivo. No está al nivel de Nintendo.

✔ Los minijuegos de entrenamiento.
✔ La cantidad de personajes disponibles.

✘ Pocos modos de juego.
✘ Muy repetitivo.
✘ Fácil hasta decir basta.
✘ Sin contenido.
✘ 3D mejorables.

Sergio Martín "Replicante"

RESIDENT EVIL VII BIOHAZARD

UN NUEVO COMIENZO PARA EL TERROR MÁS VENERADO DE CAPCOM



Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Capcom**

Género: **Aventura de Terror**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Una saga inolvidable. El precursor de los denominados Survival Horror. *Resident Evil*, antaño uno de los títulos más queridos y admirados por los jugadores, no pasaba por su mejor momento. ¿Y por qué? Pues porque las últimas entregas habían distorsionado mucho el concepto de juego original que sirvió como semilla para dar vida a la franquicia: el terror. Por fortuna Capcom ha sabido actuar a tiempo y nos ha servido una de las mejores entregas de la historia de *Resident Evil*. Un episodio sensacional que reconcilia a sus seguidores con la franquicia, especialmente a los más veteranos. Una aventura que ha sabido reinventarse y ofrecer una serie de elementos muy llamativos e innovadores pero, a su vez, conservar los cimientos básicos de aventura, terror y supervivencia que la encumbraron hace ya muchos años. El protagonista es Ethan Winters, un tipo que después de tres años de agonía descubre un indicio que le hace pensar que su mujer, desaparecida durante ese espacio de tiempo, sigue viva. Este es el inicio de un auténtico viaje al infierno que lleva a Ethan a conocer a una familia retorcida, sobrenatural y monstruosa: los Baker. El trastornado Jack, su desquiciada mujer Marguerite, su excéntrico hijo Lucas y la siempre perturbadora anciana en silla de ruedas, Rhody, nos harán la vida imposible. ¿Qué les habrá convertido en esas criaturas tan detestables? ¿Qué se traerán entre manos? ¿Qué habrán hecho con Mia, la mujer de Ethan? Todas estas preguntas y muchas más van surgiendo a medida que merodeamos por la gigantesca mansión (y sus alrededores) que acoge la aventura, recuperando una mecánica de juego que creíamos perdida dentro de esta franquicia. La supervivencia es la clave de todo y es necesario explorar a fondo los escenarios en busca de munición y objetos de todo tipo para conseguir sobrevivir. Cada bala cuenta y puede significar la diferencia entre la vida y la muerte, factor que enfatiza mucho el componente Survival Horror que se había disipado durante los últimos años. Del mismo modo también es necesario acometer una amplia cantidad de puzles, una faceta que había caracterizado a los primeros capítulos de la franquicia pero que también había caído en el olvido. ¿Y qué hay de los combates? Pues que siguen estando presentes, pero éstos no suceden cada dos por tres, sino en momentos más puntuales. Los llamados Holomorfos son nuestros principales adversarios, si bien los momentos álgidos en este sentido nos los proporcionan las batallas contra los distintos miembros de la citada familia Baker: algunos de ellos son de los mejores que recordamos en la historia de *Resident Evil*.

Todos estos elementos de juego tan familiares dentro de la franquicia se han combinado con algunas innovaciones muy llamativas, siendo la principal la





[↑] Además de la desagradable familia Baker, a lo largo de la aventura debemos afrontar otros peligros en forma de monstruos de todo tipo. Y los más destacados son los llamados Holomorfos, una clase inédita de adversarios bastante intimidante como podéis observar.

[←] Escenas gore tan desagradables como ésta son habituales en Resident Evil VII. Capcom no se ha cortado un pelo a la hora de recrear situaciones tremendamente impactantes, duras y escalofriantes, siendo uno de los capítulos más "adultos" de toda la saga... de largo.





TRES EPISODIOS ADICIONALES

Capcom ha creído conveniente (al igual que la gran mayoría de las compañías actualmente) proporcionar a su producción contenido adicional que complementa la aventura original. Hasta ahora han sido dos las ampliaciones DLC que ha recibido Resident Evil VII, denominadas Grabaciones Inéditas 1 y 2 respectivamente, si bien dentro de poco se sumará otra más (gratuita en esta ocasión) que llevará por nombre Not a Hero... y que estará protagonizada por un viejo conocido de la saga: Chris Redfield. Un gran detalle para los seguidores de la franquicia que, esperamos, esté a la altura de las expectativas y que, además, supondrá el punto y final para esta gran producción de Capcom.

///Resident Evil VII es el capítulo de la saga más aterrador, intenso y sorprendente de todos los aparecidos durante la última década///



[↑] A poco que exploremos con detenimiento los variados escenarios que podemos recorrer en esta aventura iremos dando con cintas de vídeo muy especiales. Sí, porque estas películas vienen a ser niveles independientes protagonizados por personajes secundarios tremendamente interesantes.

elección de una perspectiva subjetiva para disfrutar de toda la acción. Y aunque pueda parecer algo chocante de inicio, pensamos que ha sido uno de los mayores aciertos de todo el título, dado que de esta forma el miedo se siente de manera mucho más "personal" e impactante. También se han incorporado una serie de cintas de vídeo que podemos ir recopilando a medida que exploramos los escenarios, unas películas que en realidad se convierten en misiones alternativas en las que podemos controlar a otros personajes. Una idea sensacional que además de proporcionarnos nuevas experiencias jugables nos permite ahondar y profundizar en la historia global, aportándonos nuevos datos muy interesantes acerca de varios personajes secundarios y, por supuesto, de la propia familia Baker. Estas nuevas ideas, más algunas otras que preferimos no desvelaros, dan mucha vida a la aventura y la convierten en una odisea Survival



[↑] Para crear Resident Evil VII, Capcom ha utilizado un motor gráfico propio llamado RE Engine. Y gracias a él se ha podido elaborar una atmósfera tan sobrecogedora como la que veis aquí.

Horror irresistible y absorbente… hasta el punto de que se convierte en una de las entregas más atractivas de la historia de esta saga. Y esas son palabras mayores. El único "problema", así entre comillas, que ostenta esta gran producción viene dado por su duración. Y no porque se trate de una aventura efímera, que no lo es dado que en función de cómo juguéis puede duraros entre 10 y 15 horas. Pero es cierto que se hace algo corta y podría haber dado un poco más de sí, especialmente todo lo relacionado con su tramo final. En cuanto a su ambientación, ésta se ha cuidado de manera muy especial, siendo una de sus cualidades más plausibles. Los entornos gozan de todo tipo de detalles, muchos de ellos perturbadores, y los efectos de luces y sombras están verdaderamente conseguidos. El diseño de los protagonistas también es fantástico, especialmente el de todos los miembros de la familia Baker. Un gran trabajo que ha sido respaldado por una vertiente sonora ejemplar, con un doblaje en español muy bueno. Una aventura que se convierte en uno de los juegos más llamativos que podéis encontrar.

///La sensación de pánico que transmite la aventura durante las 10-12 horas que dura es increíble///



90 GRÁFICOS
Un ejemplo perfecto de que no es necesario contar con un motor gráfico súper avanzado para obtener grandes resultados visuales. La ambientación es fantástica, la recreación de los personajes muy notable y los efectos gozan de un gran nivel.

93 AUDIO
La ambientación sonora es realmente sobresaliente. Cada situación que plantea la aventura está respaldada por melodías y efectos increíbles. Y el doblaje, tanto el original en inglés (sensacional) como el español aportan mayor intensidad.

85 DURACIÓN
No es el punto fuerte de esta aventura, pero tampoco desentona. En función de cómo juguéis (nivel de dificultad, cantidad de coleccionables que queráis encontrar, etc.) el título os durará entre 10 y 15 horas. Lo habitual en estos casos.

91 JUGABILIDAD
Por fin, la serie de Capcom nos brinda una entrega realmente variada y muy absorbente en la que tienen cabida desde los puzles a la exploración y los diálogos. Una aventura redonda que satisfará a los seguidores de la saga.



[↑] De vez en cuando tenemos que solucionar algún que otro puzle, elemento que echábamos muy en falta en las últimas entregas de la serie.

[←] Los duelos contra los enemigos finales nos deparan momentos realmente increíbles.

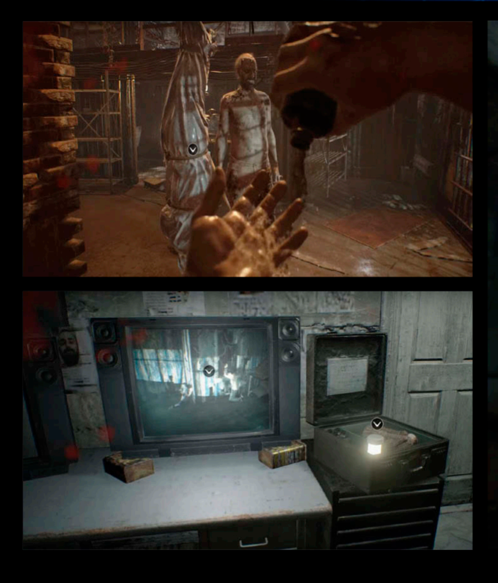
✔ La perspectiva subjetiva es un acierto. Aporta más inmersión.
✔ El desarrollo es magnífico y nos atrapa desde la primera escena.
✔ La familia Baker es brillante y única. Pasará a la historia.

✘ Sin ser corta, la aventura podría haber sido un poquito más extensa.
✘ La parte final flojea un poco.

///Después de muchos años de espera, Capcom por fin ha escuchado las plegarias de los fans de Resident Evil y nos ha ofrecido un capítulo terrorífico y sorprendente///



90 TOTAL





Resident Evil VII biohazard

EL MIEDO MÁS REAL QUE JAMÁS HAS SENTIDO EN UN VIDEOJUEGO

La versión para PS4 de *Resident Evil VII* alberga una característica muy especial y terriblemente atrayente: es plenamente compatible con las gafas de Realidad Virtual PlayStation VR. Y no como mera anécdota o como una opción menor en plan demostración como fue el caso de *Kitchen*, sino que es posible disfrutar de toda la aventura al completo utilizando este dispositivo. ¿Y qué sensaciones es capaz de proporcionar? Pues realmente indescriptibles, siendo una experiencia que merece muchísimo la pena probar. Podemos asegurar que pocos, muy escasos títulos son capaces de ofrecernos los mismos niveles de claustrofobia, miedo y tensión permanentes que es capaz de proporcionarnos la aventura diseñada por Capcom en su vertiente VR. Gracias a la perspectiva en primera persona que ha sido integrada en esta entrega de *Resident Evil* el grado de inmersión que ostenta la experiencia de juego es bestial, impactante, hasta el punto de que no serán muchos los jugadores capaces de "soportar" tal carga de inusitada inmersión. Cada vez que abrimos una puerta, doblamos una esquina o nos aventuramos a atravesar un angosto y oscuro pasillo nuestra mente se inunda de miedo y "sufrimiento psicológico", transmitiéndonos la sensación de que realmente somos nosotros los que nos encontramos inmersos en el mundo de pesadilla ideado por Capcom. Puede que algunos creáis que estamos exagerando al afirmar todo esto, pero seguramente cambiaréis de opinión si probáis a sumergiros en el siniestro y perturbador mundo que cobra vida en *Resident Evil VII biohazard* recurriendo a las gafas PlayStation VR. Sin duda se trata de una de las mejores experiencias que se pueden vivir a día de hoy de todas las diseñadas para este periférico de PS4, opción que por cierto es exclusiva para dicha plataforma de Realidad Virtual por un tiempo de doce meses. A pesar de esto no se trata de una experiencia de juego libre de defectos, porque alguno sí que es necesario destacar. Lo primero es que la definición que nos proporcionan las imágenes se ve mermada sensiblemente en relación a la que nos ofrece el juego sin la integración de PSVR. Y por otra parte, el movimiento libre puede provocar mareos a ciertos usuarios, aunque es cierto que para paliar este posible problema los desarrolladores han establecido una serie de medidas ligadas al control y al movimiento del protagonista muy interesantes. Pero dejando al margen estos inconvenientes, se trata de una gratificante opción que ningún usuario de este periférico de PS4 debería perderse.

Sergio Martín "Replicante"

Compañía: **Capcom**

Género: **Aventura de Terror**

Jugadores: **1**

Juego Completo: **Sí**

Opciones adicionales: **No**



Inmersión

Diversión

Duración



Jugar a Resident Evil VII con PlayStation VR es una experiencia inolvidable. Sí, es menos nítida que la "normal", pero también mucho más inmersiva e impactante.

✔ Es una experiencia del todo sobrecogedora.
✔ Podemos sentir el miedo de verdad, como nunca.

✘ Su resolución es menor.
✘ Puede marear un poco.







[↓] La música es soberbia, sobre todo cuando se une con pequeñas escenas de vídeo para producir en el jugador una sensación de descubrimiento.

[!] Tequila ha llevado al mundo de Rime la luz del Mediterráneo en un mundo el que las gaviotas graznan a lo lejos y la brisa mece las plantas. Los escenarios son así un personaje vivo que va contando su historia.

Rime

POESÍA MEDITERRÁNEA EN MOVIMIENTO

SARA BORONDO "TREMEDAL"

Compañía: **Grey Box, Badland Games**

Desarrollador: **Tequila Works**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC, Switch**

Origen: **España**

Lanzamiento: **26-05-2017 (PS4, Xbox One, PC)**

Intentar definir *Rime* es tan complicado como explicar a qué huelen las nubes. Es un juego con puzles y plataformas, pero no es un juego de puzles y plataformas. Quizás la mejor forma de explicarlo sea diciendo que es una fábula y que las fábulas actualmente no se leen, se juegan.

No hay diálogos, no hay narración, no hay interfaz. Sólo tenemos unos pocos personajes que se van conociendo poco a poco. Por un lado tenemos a un niño de unos ocho años que está en un entorno que no conoce y, por otro lado tenemos a la isla, que se convierte en otro personaje más, celosa de sus secretos y cada vez más amenazadora ante los avances del niño. La historia se va sugiriendo en personajes que divisamos a lo lejos, en murales que encontramos por el camino y que cuentan una historia que debemos recomponer. No esperes un juego que te da todo hecho.

Hasta que hemos probado la demo pensábamos que el juego consistía sólo en esos paisajes mediterráneos, sorollescos, con cielos azules y edificaciones blancas. Y sí, todo eso es lo que hay en el primer capítulo, con puzles que se resuelven y nos provocan una sensación casi mágica, la de ir avanzando por la isla entrando cada vez más en sus misterios. Surge la emoción al resolver un puzle importante y nos sentimos casi un héroe. El niño protagonista (aún no sabemos su nombre, si es que lo tiene) va desmontando las barreras que llevan al corazón de la isla una tras otra.

En estos primeros minutos de juego resolvemos puzles jugando con el tiempo (pasando del día a la noche), la perspectiva o el sonido, ya que el niño emite un grito que activa unas estatuas de jade. Los puzles son variados, pero transcurridos unos minutos empezamos a acostumbrarnos a ellos. Es entonces cuando Tequila nos demuestra que la fábula que nos está contando va mucho más allá. Aparecen unas sombras que no son amenazadoras y parecen más un espectador que un actor en esta historia ya que incluso evitan todo contacto con el protagonista.

Antes de que entendamos la función de las sombras, en el segundo capítulo la jugabilidad da un giro y aparece la sensación de amenaza ya que hay un gigantesco pájaro que nos persigue y mata cada vez que salimos a terreno descubierto, de forma que tenemos apenas unos segundos para ir de una estructura cubierta a otra. Un espantoso graznido cada vez más cercano y un aura roja que surge alrededor de la pantalla nos indican la cercanía del animal.

El escenario también cambia a un poblado lleno de pequeñas edificaciones, el cielo tiene tintes plomizos, como si hubiera una calima que hace que el aire sea más pesado que la refrescante brisa anterior y reinan

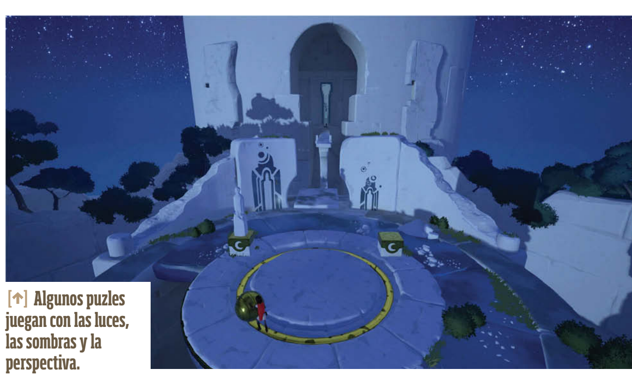
[↓] En ocasiones este zorro nos va indicando el camino que debemos seguir.

[↓] De esta fase bajo el mar apenas pudimos probar un par de minutos, pero promete.

SACA AL NIÑO QUE LLEVAS DENTRO

El protagonista de Rime ha sido trabajado con mucho mimo para que parezca un ser real. Con la combinación adecuada de acciones se tira a bomba al agua y, si está mucho tiempo quieto, se coloca la sandalia o se frota los brazos dando la sensacion de que tiene frío. Este frágil y valiente muchacho se hizo rápido un hueco en nuestro corazón, de forma que empatizamos rápido y dan ganas de acompañarle en su aventura y ayudarle a llegar hasta el final.





[↑] Algunos puzles juegan con las luces, las sombras y la perspectiva.



[↓] Esta inmensa ave te ataca si estás en campo abierto, lo que te creará tensión.

[?]

Durante la demo vimos la población submarina, pero no pudimos jugarla y ahora estamos obsesionados con ella. ¿Por qué no nos dices qué más ambientaciones nos vamos a encontrar, Tequila? ¿Por qué?

> ///El protagonista va desmontando las barreras que llevan al corazón de la isla///

los tonos ocres y rojos. Una vez más, cuando empiezas a acostumbrarte a esa sensación oprimente de tener al pájaro acechando tus movimientos, todo cambia y llegas a un laberinto que tiene poco que ver con lo anterior y, en un doble rizo, pasas a una ciudad submarina -que pudimos ver muy poco- en la que había burbujas en las que coger aire para no ahogarse. Aunque diferentes, los escenarios que vimos tienen en común ese aire mediterráneo y poético, como si se tratase de un cuadro en movimiento. Es una fábula "viva".

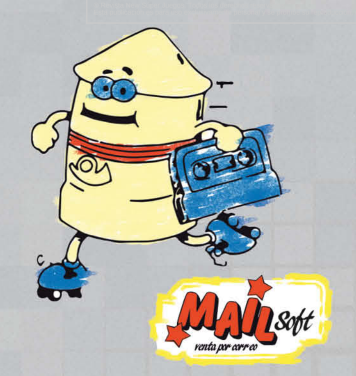
Otra de las sorpresas que nos tiene reservadas el estudio son los coleccionables; algunos servirán para cambiar el aspecto del protagonista, pero otros profundizarán en la historia. Eso sí, para encontrarlos habrá que buscar bien (muy bien) por todos los escenarios.

Por suerte, falta muy poco para empezar una aventura que se anunció como juego exclusivo de PS4 en 2013 bajo el paraguas de Sony, pero el año pasado Tequila Works recuperó los derechos sobre el juego, que al final saldrá también Xbox One y PC. A principios de año se anunció una versión para Switch -que saldrá más tarde- a cargo de Tantalus (el estudio que realizó el port de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* para Wii U).


NEW SÚPER JUEGOS
Edición Coleccionista
164 PÁGINAS
23 REVIEWS SELECTAS
Mario Kart 8 Deluxe
Mass Effect: Andromeda
Dragon Quest Heroes II
The Sexy Brutale
Ghost Recon Wildlands
Lego City Undercover
Little Nightmares
NieR: Automata...
NEW SÚPER JUEGOS Retro
¡SÚPER EXCLUSIVA! LORNA, EL JUEGO QUE DINAMIC SOFTWARE JAMÁS PUBLICÓ
TOKI
Mono sapiens princesa busca
IN THE HUNT
20.000 píxeles de viaje submarino
THE LEGEND OF ZELDA
LA EPOPEYA DE HYRULE, TRES DÉCADAS TRAS LA TRIFUERZA
GOLDEN AXE
Repasamos la saga a lomos de un Bizarrian
PALEOPORTÁTILES: DE AUTO RACE A GAME POCKET COMPUTER
¡DOBLE PORTADA!
FUTURO PERFECTO
Rime
P5 PERSONA5
Te robará el corazón
¡EL FENÓMENO SWITCH A EXAMEN!
ANÁLISIS, OPINIÓN, AVANCES...



NEW SÚPER JUEGOS Retro
¡SÚPER EXCLUSIVA!
LORNA, EL JUEGO QUE DINAMIC SOFTWARE JAMÁS PUBLICÓ
TOKI
Mono sapiens princesa busca
IN THE HUNT
20.000 píxeles de viaje submarino
THE LEGEND OF ZELDA
LA EPOPEYA DE HYRULE, TRES DÉCADAS TRAS LA TRIFUERZA
GOLDEN AXE
Repasamos la saga a lomos de un Bizarrian
PALEOPORTÁTILES: DE AUTO RACE A GAME POCKET COMPUTER



MAIL soft
venta por correo

GAME

Compra en nuestra Web

WWW.GAME.ES

y DESCUBRE NUESTRO SERVICIO **"CLIC Y RECOGER"**

TÍTULO PS4	PRECIO
For Honor (Deluxe Edition)	39,95 €
Watch Dogs 2	39,95 €
Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity	19,95 €
Far Cry Primal	29,95 €
Mafia III Edición Deluxe	24,95 €
Grand Theft Auto V	39,95 €
Battleborn	9,95 €
Minecraft	24,95 €
Final Fantasy XV Edición Day One	39,95 €
The Elder Scrolls V: Skyrim Edición Especial	39,95 €
Deus Ex: Mankind Divided Day One Edition	24,95 €
Dishonored 2	29,95 €
Call of Duty: Infinite Warfare	49,95 €
Deformers	29,95 €
Has Been Heroes	24,95 €
Rocket League Collector´s Edition	29,95 €
Drawfighters	19,95 €
Dogchild	14,95 €

TÍTULO XBOX ONE	PRECIO
For Honor (Deluxe Edition)	39,95 €
Grand Theft Auto V	39,95 €
Final Fantasy XV Edición Day One	39,95 €
Halo: The Master Chief Collection	19,95 €
Halo Wars 2	39,95 €
Call of Duty: Infinite Warfare	49,95 €
Has Been Heroes	24,95 €

Cartuchos 3DS

Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos + Medalla
Yo-Kai Watch 2: Carnánimas + Medalla
Mario Sports Super Stars + 1 Tarjeta amiibo
Dragon Ball Fusions
Poochy and Yoshi's Woolly World
Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito
Animal Crossing New Leaf: Welcome amiibo
Super Mario Maker

Y TENEMOS MUCHOS MÁS

TÍTULO NINTENDO SWITCH	PRECIO
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	69,95 €
1-2 Switch	49,95 €
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Edición Especial)	99,95 €
Just Dance 2017	59,95 €
Skylanders Imaginators Starter Pack	59,95 €
Super Bomberman R	49,95 €
Disgaea 5 Complete	59,95 €
Lego City Undercover	59,95 €
Mario Kart 8 Deluxe	59,95 €
Puyo Puyo Tetris	39,95 €
Has Been Heroes	24,95 €
Constructor	49,95 €
Arms	59,95 €
Splatoon 2	59,95 €

¡Consolas Retro!











Packs





PACK PLAYSTATION 4

PlayStation 4 Slim (1Tb) + For Honor

329,95 €

PACK XBOX ONE

Xbox ONE S (1 Tb) + Gears of War 4

299,95 €

Periféricos



NINTENDO SWITCH
- Set de Protección de Pantalla
- Protector de Cristal Templado
- Funda de Transporte
- Set de 4 Grips

PLAYSTATION 4
- Controller Sony Dualshock 4
- Camara V2.0
- Twin Pack Move
- Vertical Stand

XBOX ONE
- Volante Thrustmaster Ferrari
- Controller Inalambrico
- Headset Microsoft
- Kit de Carga y Juega

Todo lo que aparece en está página y mucho más también lo puedes encontrar en nuestras tiendas

HAZ TU PEDIDO A TRAVÉS DE **WWW.GAME.ES** TE ENVIAREMOS TU COMPRA LO ANTES POSIBLE, RECUERDA QUE CON NUESTRO NUEVO SERVICIO DE **"CLIC Y RECOGER"** PODRÁS ELEGIR DONDE RECOGER GRATUITAMENTE TU COMPRA EN UNA DE NUESTRAS MÁS DE 280 TIENDAS.

NOMBRE ______	MODELO	TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS ______			
DIRECCIÓN COMPLETA ______	TITULOS		
TELÉFONO ______			
FORMA DE PAGO ______		GASTOS DE ENVÍO	
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO		TOTAL	

Precios válidos hasta el 31 de mayo de 2017.





Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO
Presidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejero Delegado: Agustín Cordón
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Esther Tapia
Director del Área Digital: Manu Bonachela
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión: Joan Alegre y Enrique Simarro
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa: Marta Bilbao
Director del Área de Libros: Román de Vicente
Director del Área de Organización y Personas: Carlos Jiménez
Director del Área Financiera: Josep Sicart`

COLABORADORES
Coordinador: Marcos García
Alfonso Vinuesa (Diseño y maquetación), Jorge Martínez (maquetación), Bruno Sol, Sergio Martín, Marçal Mora, Adonías, Lázaro Fernández, Juan García, Juan Carlos Sanz, José Luis Sanz, Pedro Berruezo, Ricardo Suárez, Inés Barriocanal, Paz Boris, Raúl Montón, Sara Borondo, Manuel Panadero.
Jefe de Producción: Jorge Barazón
Redacción: Orduña, 3. 28034. Madrid.Teléfono: 915 86 33 00

UNIDAD DE REVISTAS
Directora Comercial: Gema Arcas
Directora de Marketing: Sofía Ruiz
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Directora de Producción: Victoria Ibáñez
Suscripciones y atención al lector: 902 050 445 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Centro: Carlos Cerro y María José Martínez. Orduña, 3. 28009 Madrid. Tel.: 915 86 33 00 - Fax: 915 86 35 63 **Cataluña y Baleares:** Josep Juaneda. Coordinadora: Isabel Martín. Concell de Cent, 425. 08009 Barcelona. Tel.: 934 84 66 00 - Fax: 932 65 37 28 **Levante:** José López y Vicente Causerá - Embajador Vich, 3 - 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 963 52 68 36 - Fax: 963 52 59 30 **Norte:** Jesús Mª Matutes - Alda. Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 453 108 - Fax: 944 39 52 17 **Sur:** Gesmedios & Asociados, S.C. - Asunción 76, 4º Izda. 41011 Sevilla. Tel.: 95 427 53 72 - 619 939 770 - mortiz@zetasur.com **Aragón:** José Manuel Hernández - Hernán Cortés, 37. 50005 Zaragoza. Tel.: 976 70 04 00 **Coordinación:** Mercè Urrós

PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Ejecutiva Comercial: Andreea Mangâr. Tel.: +34 915.863.632. andreeam@zetagestion.com
Alemania: BCN: Tanja Schrader, +49 899.250.3532. tanja.schrader@burda.com
Brasil: Altina Media: Olivier Capoulade. Tel: +55 1194.989444. ocapoulade@altinamedia.com. **Francia/Bélgica:** Infopac SA: Jean-Charles Abeille. Tel.: +33 14643.16.30. jcabeille@infopac.fr. **Holanda:** Infopac NL-Tatjana Krishnadath. Tel.: +31 348444.636. Infopac.nl@media-networks.nl. **India:** Mediascope Publicitas: Srinivas Iyer. Tel.: +91 22 2283 5755. srinivas.iyer@media-scope.com. **Italia:** Studio Villa SRL: Carla Villa Tel. +39 02.311.662. carla@studiovilla.com. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade Tel.: +35 121.385.3545. pandrade@ilimitadapub.com. **Suiza:** Adnative SA: Philippe Girardot. Tel.: +41 227 96 46 26. philippe.girardot@adnative.net. **Grecia:** Publicitas Hellas S.A: Sophie Papapolyzou. Tel.: +30 2111.060.300. sophie.papapolyzou@publicitas.gr. **Estados Unidos:** Publicitas USA: Howard Moore. Tel.: +1 212 330 07 34. hmoore@publicitas.com. **Japón:** Pacific Business: Mayumi Kai. Tel.: +81 336.61.61.38. pbi2010@gol.com. **Reino Unido:** GCA: Greg Corbett. Tel.: +44 207.730.60.33. greg@gca-international.uk.

Imprime: EINSA Print.
Depósito Legal: B 13.945-2015. ISSN 2385-7668
Distribuye: Boyacá - Crta. M-206 Loeches a Torrejón de Ardoz KM. 4,5 - 28890 Loeches Tlf.: 902 548 999. CIF B11875754
Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria; Interior: DGP
Printed in Spain

Sumario

LA MÁ
DEL TI

De mando en mando,



1972

Alguien podría considerar los interruptores de Spacewar! como los precursores, pero no es hasta la primera consola de la historia que encontramos un "mando": el de la Magnavox Odyssey, con tres diales o potenciómetros para controlar el movimiento horizontal, vertical y efecto.



1975

La popularización de *Pong* llevó a la versión casera oficial de Atari (y a todos sus clones) a adoptar como control un único potenciómetro para el movimiento vertical, que muchas veces formaba parte del cuerpo de la propia consola.

1976

La Fairchild Channel F es reconocida por los primeros cartuchos extraíbles, pero su mando "detonador" también se puede considerar el eslabón perdido entre los paddles y el joystick de la Atari 2600.



1977

Aunque sea un paso más hacia atrás que hacia adelante, la RCA Studio II incluía dos teclados numéricos integrados en la propia consola como métodos de control, elemento presente en una sorprendente cantidad de controladores posteriores.



2012

¿Qué más se podía hacer con un mando? La Nintendo Wii U decidió poner una pantalla entera y táctil en uno de ellos, permitiendo a la vez jugar sin encender la tele o teniendo dos perspectivas distintas.



2017

Nintendo Switch trae la última evolución conceptual del control, integrando todos sus anteriores controladores: es a la vez una tableta como la Wii U, dos Wiimotes como la Wii, un mando completo como el de GameCube o dos mandos al más puro estilo Super Nintendo.



2006

Nintendo usó la Wii para dirigirse a un público más amplio y cambió completamente el control, basándolo en el movimiento del Wiimote. Un gimmick altamente resultón pero con deficiencias a la hora de afrontar los juegos más exigentes, que llevaba de nuevo al uso del mando clásico.





2005

Si de algo pueden estar especialmente orgullosos los aficionados de Microsoft es del mando de la Xbox 360, dejando atrás el gigantesco mando de la original y adoptado a día de hoy como el estándar a seguir para la mayoría. Cómodo y práctico como pocos.



2001

Es cierto que cuando miramos al mando de GameCube y lo simplificamos no se distingue demasiado de un DualShock, por ejemplo, pero hay un elemento muy importante: el intercambio de situación del analógico principal y de la cruceta, idea que Microsoft también adoptaría para sus Xbox.



1998

Otra vez cambiando las reglas, el mando Sega Dreamcast construye sobre el mando analógico de Saturn (3D pad) y le añade una ventanita para colocar la Visual Memory, además de colocar dos gatillos en condiciones en la parte trasera.



1997

La adición de los dos analógicos (sin vibración al principio -Dual Analog- y con vibración -DualShock- más tarde) marcó el camino a seguir para la mayoría de fabricantes desde 1997.



1977

Icónico como pocos, el diseño del joystick de la Atari 2600 se convirtió durante varios años en el estándar para consola y, durante más, como base para los de microordenadores.

1979

Con teclado numérico y botones laterales, el mando de la Mattel Intellivision es más destacable por su disco direccional que es capaz de detectar 16 direcciones y que representa el primer gran paso hacia el pad direccional.

1982

Similares en concepción y diseño, los mandos de la Colecovision y la Atari 5200 cogen el joystick direccional y lo integran con el teclado numérico y los botones laterales llegando a cifras de 14 o 16 botones.

1982

El primer joystick analógico no es ni de Nintendo 64, ni de Saturn ni de PSX. De hecho, está entre Atari 5200 y Vectrex, llevándose esta última el mayor mérito por ser un joystick auto-centrable.



QUINA EMPO

cuarenta y cinco años jugando

1983

Si hay un antes y un después en esta lista es el marcado por Nintendo y su Famicom. Originado en las Game and Watch, la cruceta direccional es tan influyente que ha llegado hasta nuestros días. El mando en su conjunto fue imitado en todas las consolas de su generación.



1988

SEGA solía tender a la innovación y al atrevimiento, y Mega Drive añade tres botones en lugar de los dos que se habían convertido en estándar. La versión de seis botones, no obstante, logra potenciar su diseño y se convierte en el más adecuado para los juegos más populares de los 90.

1990

Si el mando de Famicom marcó un antes y un después, el de Super Famicom trajo el diseño definitivo de botones hasta la fecha: cuatro botones frontales en rombo con los cuatro colores primarios y, en este caso, dos botones en los "hombros" del mando.



1996

Con la Nintendo 64, la compañía de Kyoto se desmarcó de las líneas populares e integró en un solo mando todos los elementos vistos anteriormente, con un característico joystick analógico central sobre el que pivotarían sus juegos insignia.



1994

El camino de las nuevas generaciones lo marcó PlayStation, con sus dos característicos cuernos, los dos gatillos por lado y las inolvidables formas geométricas en sus botones.



1994

Una consola de lujo merecía un mando de lujo y si bien no hemos incluido los sticks arcade, el mando tradicional para Neo-Geo CD cambia la cruceta por un joystick de alta calidad cuyos sonoros clicks enamoran a cualquiera.



1993

El último canto de Atari regresó al teclado numérico y a los overlays, sin mucha más suerte que anteriores intentos pero dejando un enorme (en dimensiones) mando para la Jaguar.

Retro ARCHIVO

THE LEGEND OF ZELDA

Tres décadas salvando Hyrule

Hace mucho, mucho tiempo, el mundo se encontraba en la era del caos. Repasamos la saga desde sus orígenes hasta las últimas entregas para poner, en la medida de lo posible, orden a la leyenda.

Marçal Mora

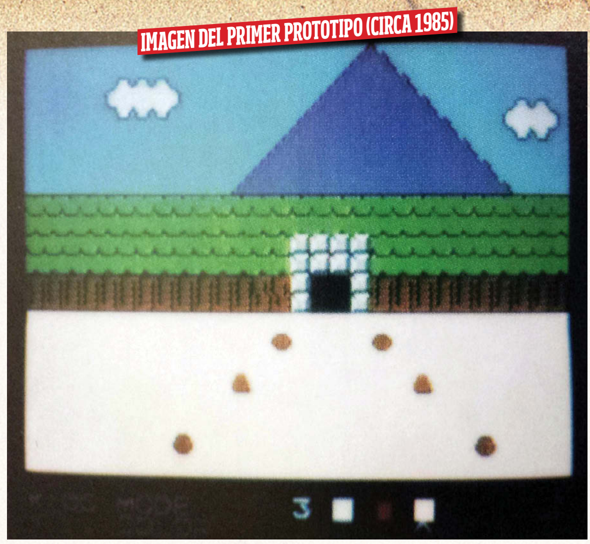


"En el medio de este caos, existia un reino en la Tierra de Hyrule. Una Leyenda fué pasada de generación tras generación, la Leyenda del 'Triforce'; triangulos dorados poseyendo poderes místicos. Un día un malvado ejército atacó al pacífico reino y le robó la Torre de Triforce. Este ejército estaba encabezado por Ganon, un poderoso principe de la oscuridad el cual pensó hundir al mundo en miedo y en tinieblas, bajo su poderio. Conocedora de estas ideas Zelda la Princesa de este Reino, dividió la sabiduria de Triforce en 8 fragmentos y los retó para salvar lo que quedaba de Triforce de las garras del malvado Ganon" [sic, sic, sic].

No, el autor no ha perdido las formas, no tiene mermadas sus capacidades ni ha olvidado las reglas de colocación de las tildes, sino que simplemente acaba de reproducir las primeras líneas del manual que recibieron, en 1989, los primeros jugadores de *The Legend of Zelda* en España y que, probablemente, los dejó con más interrogantes que respuestas (algo sorprendente, puesto que la traducción del japonés al inglés es ejemplar).

La saga *The Legend of Zelda* parte de un primer juego lanzado originalmente el 21 de febrero de 1986 como juego de lanzamiento para Famicom Disk System y cuyo título original, curiosamente, era *The Hyrule Fantasy*. La localización occidental, no obstante, convirtió el subtítulo en título y se quedó para siempre en todas sus versiones. El desarrollo de esta primera entrega encuentra su inicio en 1984, incluso algo antes que empezara el de *Super Mario Bros.*, así que ambos títulos

IMAGEN DEL PRIMER PROTOTIPO (CIRCA 1985)



THE LEGEND OF ZELDA (FDS, 1986)



[←←] La única imagen que se conserva de la versión temprana de "Adventure Title" muestra lo que podría haber sido un juego muy distinto.

[←] Todas las historias empiezan aquí. En una simple encrucijada, en una oscura cueva.

[↓] La portada original, la de Famicom Disk System, muestra como el título de la saga se planteó como The Hyrule Fantasy. Su primera entrega: Zelda no Densetsu.



estuvieron en desarrollo paralelo y compartiendo equipo durante varios meses. La concepción de ambos era, sin embargo, absolutamente opuesta. *Super Mario Bros.* estaba destinado a ser la gloriosa despedida del cartucho, un juego lineal, el juego de plataformas por antonomasia. *The Hyrule Fantasy*, por su lado, aspiraba a romper moldes en un nuevo formato: el disquete. La principal novedad era la posibilidad de grabar; así, el primer planteamiento fue el de una serie de mazmorras lineales, en primera persona, sin el característico mundo que las conectase, y con la posibilidad de diseñar niveles para compartir (o competir) con los amigos. El diseño final, no obstante, se alejaría de esta premisa y, aprovechando la nueva tecnología, permitiría introducir distintos nombres, incluir mejor música, guardar el progreso y explorar un mundo abierto. Shigeru Miyamoto quería conseguir que el jugador se identificase con el protagonista y que se perdiera en ese mundo como si estuviese explorando una ciudad nueva, como si fuese él mismo recordando sus momentos de *paidia* en los bosques y campos de su ciudad natal, Sonobe. Era una apuesta ambiciosa y arriesgada a partes iguales. Ambiciosa porque, a pesar de las mayores capacidades del Famicom Disk System, éstas eran todavía limitadas. Arriesgada porque, como él mismo expresaba, no sabían si los jugadores iban a entender lo que tenían que hacer en un juego con direcciones mínimas y libertad casi absoluta.

El primer juego de la saga ya pone las bases de un argumento que se mantendrá, grosso modo, inamovible a lo largo de la historia y que implica a tres personajes. Link, el héroe infantil, que debía ser el enlace entre el pasado y el futuro (de ahí su nombre). Tanto él como parte del universo *Zelda* están basados en la adaptación de Disney de Peter Pan, que encajaba tanto por la intención de crear un personaje de rasgos élficos como por la limitación de la paleta de colores de la Famicom. Bautizada con el nombre de Zelda (Fitzgerald), tenemos a la princesa del Reino de Hyrule, que representa la damisela en apuros aunque, por la fuerza del personaje, se desmarca de la princesa Peach, de *Super Mario*. Zelda es, en general, percibida como más sabia, más astuta y más madura que Link. De hecho, el propio argumento del primer juego la coloca como piedra angular; sin ella, su planificación y su previsión no hubiese habido ni un ápice de esperanza para Hyrule. Es prisionera de Ganon, sí, pero es también, al fin y al cabo, el cerebro de la operación que Link deberá llevar a cabo. El tercer vértice en discordia es el propio Ganon, también conocido como Ganondorf, a veces más porcino, a veces más humanoide, pero siempre planteado como el villano total: su objetivo es obtener el poder (el Triforce) para dominar primero Hyrule y luego el mundo entero. Triforce que consta a su vez de tres triángulos (poder, sabiduría y coraje) y que es introducido como tal en *The Adventure of Link*; la primera entrega habla solamente de dos (poder y sabiduría) aunque el objetivo sea reunir los ocho fragmentos del segundo de ellos. Es, en definitiva, el viaje del héroe, ese viaje eterno y dominante que puebla el videojuego desde tiempos inmemoriales.

Tres magníficos y una oveja descarriada

Es difícil considerar que el primer *The Legend of Zelda* construyó un género por sí mismo pero es bastante sencillo comprobar que difuminó tres de ellos: la aventura, el RPG y el juego de acción. Aventuras que hasta entonces eran tradicionalmente basadas en texto, RPG que o bien imitaban el juego de rol puro o bien requerían esfuerzos titánicos de grinding, y juegos de acción que consistían únicamente en mover un personaje hasta el final a la derecha. Aquí, la idea era crear un juego de aventura en el que el jugador tuviese que mover con su propio esfuerzo al personaje; en ese movimiento entra la acción, que se convierte en puente, en arista entre los vértices de la aventura. Y por último los elementos de RPG, que se introducen de una forma tan suave que cuestionan el propio género, pasando de las letras finas y blancas en fondo negro a la brocha gorda y colorida: en *The Legend of Zelda* no hay niveles ni experiencia (salvo contadas excepciones), aunque sí se incrementa el número »

de corazones, la fuerza de la espada o las habilidades, mejorando de facto las características del personaje pero eliminando el temido grinding de raíz.

Su aparición en Famicom Disk System a principios de 1986 supuso una demostración del potencial del periférico de Nintendo ocupando 128kB, un tamaño impensable (por coste) en una ROM de la época. Utilizaba, además, los canales adicionales de audio que proporcionaba la FDS y escucharlo al lado de las versiones occidentales muestra una diferencia abismal en ese aspecto (la NES tenía menos canales y, por lo tanto, perdió esos detalles al ser llevado a cartucho). La rápida bajada del coste de la memoria ROM, no obstante, propició que el desembarco de las aventuras del verde personaje en Estados Unidos y Europa, a finales del 87, fuese en un cartucho convencional. No tan convencional, de hecho: la primera (y más numerosa) tirada de *The Legend of Zelda* vendría en un llamativo color dorado, una brillante maniobra de marketing destinada a gritar "aventura épica" a los potenciales compradores del juego. La propia caja tiene una ventana recortada en el escudo que muestra esta característica. Pero, por si fuese poco, ese primer cartucho de Link incluía una novedad absolutamente rompedora para una consola doméstica: la pila de guardado. La versión de FDS permitía el guardado y el grabado directamente en el disco, algo que era imposible en un cartucho con una ROM (*Read-Only Memory*). Así, el mecanismo consistía en una memoria RAM que se mantenía con vida permanentemente mediante el sustento de una pila, una innovación que parecía digna de la mejor magia. Los cortes repentinos de tensión, no obstante, podían interferir con el circuito, así que era importante presionar el botón de reset de la consola (con una bajada más suave de tensión) antes de apagar definitivamente la consola, advertencia omnipresente desde el manual hasta el propio juego. Esta versión en cartucho llegaría también a su casa original, la Famicom, en forma de cartucho hacia el final de la vida útil de la consola, en 1994, medio año antes de la salida de Sega Saturn, por llamativo que parezca.

The Legend of Zelda es, además, responsable de un fenómeno que obligó a crear revistas como Nintendo Power o la revista de El Club Nintendo en nuestras tierras: las peticiones de pistas. Las posibilidades de un título tan abierto para los estándares de la época hacían que muchos jugadores se atascasen y, sin muchas más opciones, llegaran a llamar y mandar cartas a las propias oficinas de Nintendo, la única dirección que tenían a mano y que sacaban de la caja del juego. El alud de cartas terminó profesionalizando la distribución de pistas y guías, visible en las primeras entregas de la revista El Club Nintendo en España, en 1989, que incluyen sendas guías iniciales de *The Legend of Zelda* y de *Adventure of Link*.

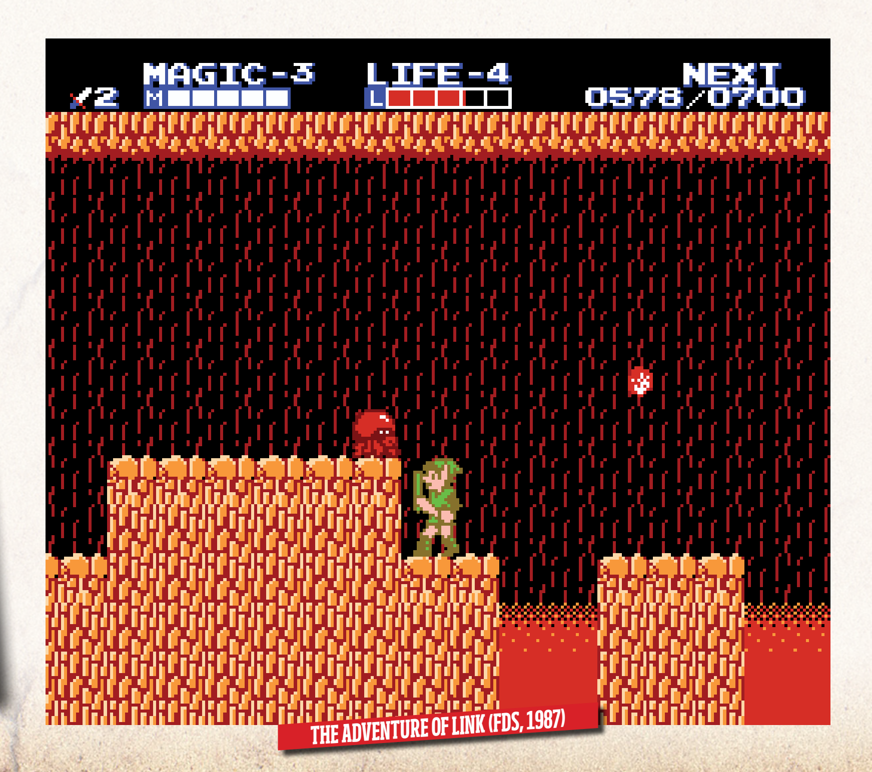
Y es con *Zelda II: The Adventure of Link* (FDS, 1987 en Japón), la única secuela directa de otra entrega, donde las cosas se pusieron interesantes. *The Adventure of Link* es a menudo considerada la oveja negra de la familia, un juego que no se parece a los demás, pero esa afirmación cae por dos frentes. Primero, porque *The Adventure of Link* nace en un momento en el que sólo

[↓] El cartucho de The Legend of Zelda en occidente se presentó en un llamativo dorado que gritaba "épico" a los cuatro vientos.

[↘] Portada de la segunda entrega, The Adventure of Link, junto a una captura de la perspectiva lateral que lo hace tan característico y particular.

Bajo el dorado cartucho de The Legend of Zelda se escondía un tesoro de la electrónica moderna: la pila de guardado.





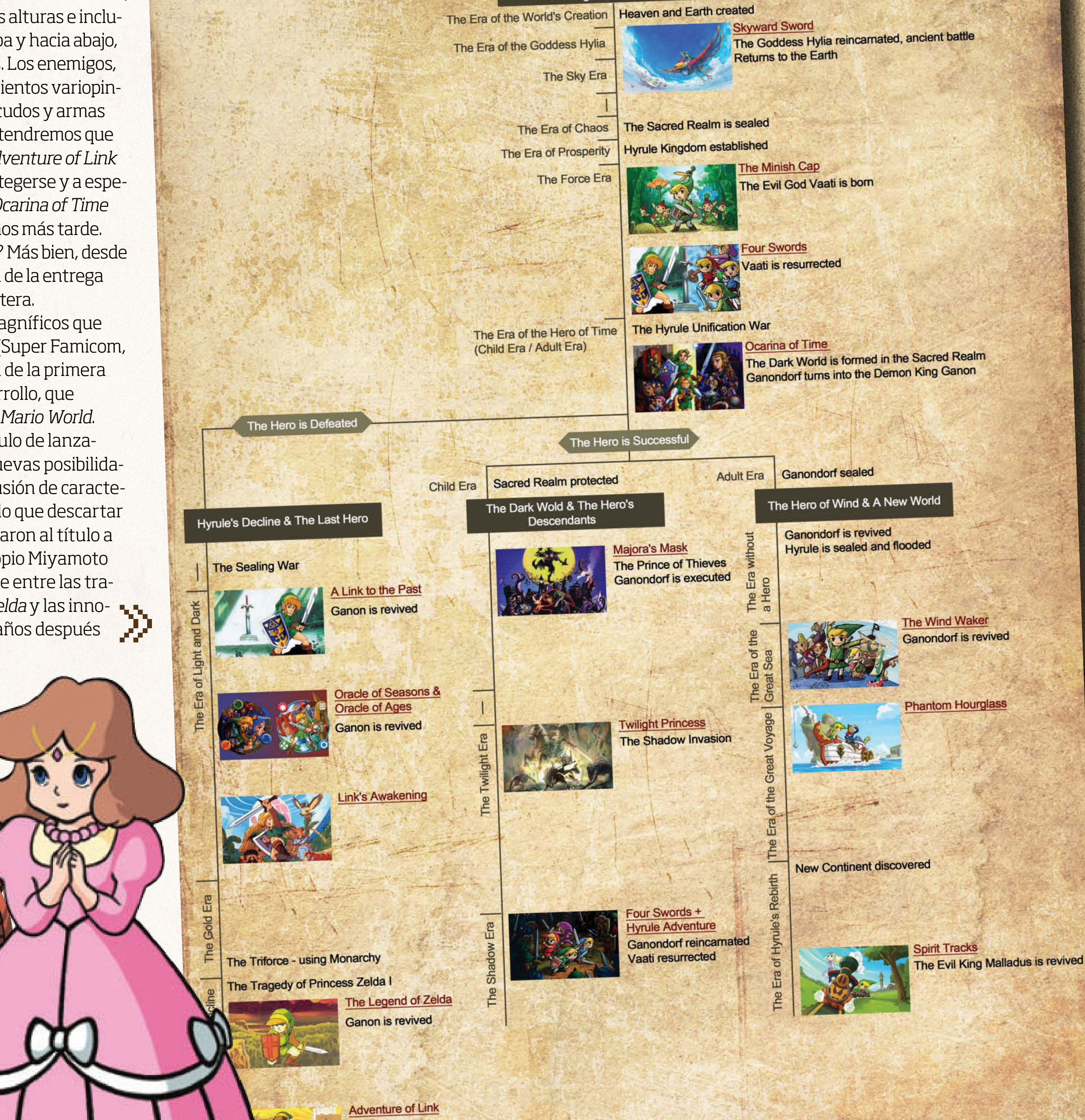
THE ADVENTURE OF LINK (FDS, 1987)

existe otro juego, *The Legend of Zelda*, y por lo tanto denota la falta de cánones. Segundo y más importante, porque su foco en las escenas de acción lo acerca más de lo que parece a simple vista a todas las entregas en 3D. Si es cierto que presenta ciertos experimentos que no cuajaron; tiene, por ejemplo, puntos de experiencia al más puro estilo RPG y una barra de vida y de magia (con hechizos) por puntos y no por fragmentos. Incluso tiene un número limitado de vidas que de acabarse nos hacen volver al punto inicial del mapa, obligando al jugador a recorrer largas distancias cada vez que eso ocurre. Pero, dejando estos puntos a un lado, hay que tener en cuenta que *The Adventure of Link* es un juego cuyo foco en el combate es absoluto: Link puede saltar, usar sus magias, bloquear con el escudo a dos alturas, dar estocadas también a dos alturas e incluso usar la espada hacia arriba y hacia abajo, con dos técnicas avanzadas. Los enemigos, a su vez, tienen comportamientos variopintos, manejando también escudos y armas distintas en dinámicas que tendremos que aprender y dominar. *The Adventure of Link* es un juego que obliga a protegerse y a esperar de la misma forma que *Ocarina of Time* (N64, 1998) lo haría doce años más tarde. ¿Es entonces la oveja negra? Más bien, desde esta perspectiva, el germen de la entrega más apreciada de la saga entera.

Regresando a los dos magníficos que quedan, *A Link to the Past* (Super Famicom, 1991) volvió a la estructura de la primera entrega incluso en su desarrollo, que ocurrió en paralelo a *Super Mario World*. Aunque se planeó como título de lanzamiento, la ambición y las nuevas posibilidades que propiciaban la inclusión de características que se habían tenido que descartar en *The Legend of Zelda* llevaron al título a un retraso de un año. El propio Miyamoto hablaba de un difícil balance entre las tradiciones que definían un *Zelda* y las innovaciones necesarias cinco años después »

LA LÍNEA TEMPORAL DE ZELDA

Objeto de debate durante mucho tiempo, la línea temporal de *The Legend of Zelda* parecía algo difícil de conectar y más propensa a las teorías con calzador que a una realidad posible. No es que se solucionasen todas las dudas, pero Hyrule Historia llegó en 2013 para poner un orden oficial al asunto. Y saltaron las sorpresas. Tras la creación del cielo y la Tierra, ocurren los eventos de *Skyward Sword*. Varias eras después, ocurrirían *The Minish Cap* y de *Four Swords*, seguidos por una guerra civil que terminaría en los eventos determinantes de *Ocarina of Time*. Decimos determinantes porque en función de los hipotéticos finales de la lucha contra Ganon, la línea temporal se divide en dos realidades paralelas. Si Ganon resulta victorioso, vamos a la oscura línea formada, curiosamente, por las cuatro primeras entregas más *Oracle of Ages/Seasons*. *A Link to the Past*, *Link's Awakening* y las dos entregas de NES, en este orden. En el caso de que Ganon resulte derrotado, existen dos historias: la que parte de niño, con *Majora's Mask*, *Twilight Princess* y *Four Swords Adventures*, y las de otra realidad más adulta, con los tres juegos de la rama de *The Wind Waker*: él mismo, *Phantom Hourglass* y *Spirit Tracks*.



de esa primera entrega. El resultado, no obstante, fue sublime: el equipo de desarrollo fue capaz de condensar la esencia y el espíritu de esa primera entrega y hacer que floreciera con su propia belleza, generando el canon de estilo gráfico para todos los juegos venideros. Con su profundidad, variedad, extensión de exploración y memorables mazmorras, *A Link to the Past* es, por méritos propios, una entrega atemporal, la quintaesencia de la leyenda del Triforce.

[↘] El estilo gráfico de A Link to the Past está tan cuidado que todavía a día de hoy nos parece brillante y agradable.

[↘↘] Link's Awakening recibió una adaptación al color que lo dejó así de vistoso y portátil.

Pero si el portento de la entrega para el cerebro de la bestia de Nintendo era de esperar, la sorpresa llegó en 1993 con *Link's Awakening*, para la pequeña portátil monocroma de Nintendo. Entrega que empezó como un port de *A Link to the Past* para Game Boy hecha en tiempo libre pero que terminó con entidad propia y que sorprendió por su detalle, extensión y espectacularidad, impropios de una consola de ocho bits y limitada a cuatro tonos de grises. *Link's Awakening* tiene, no obstante, un tono cercano a la parodia de la propia saga. Ocurre en la Isla de Koholint, lejos del tradicional Hyrule, y sólo menciona a la princesa Zelda de pasada, en una frase que se nota como chiste interno. El juego está lleno de detalles que le dan un tono desenfadado y paródico: personajes que se comunican por teléfono, las apariciones de Yoshi, Kirby, Wart o los Goombas, la posibilidad de pasear a un Chomp o incluso la Pluma de Roc, que permite saltar en escenas laterales al estilo *Adventure of Link*. Introduce también la pesca y las canciones con la ocarina, elemento central del juego homónimo. Tan potente fue *Link's Awakening* que, cinco años más tarde y tras añadirle colorido y contenido adicional, fue usado como título que acompañaría los primeros pasos de Game Boy Color.

La sorpresa llegó en 1993 con Link's Awakening, una entrega espectacular para la pequeña portátil monocroma de Nintendo.

El salto a la tercera dimensión

Link y Mario han ido de la mano a lo largo de la historia y los paralelismos en su paso a las tres dimensiones no podían ser menos. El caso de *Super Mario 64* y *Ocarina of Time*, de hecho, es curiosamente similar al de los orígenes de ambas franquicias. Mientras *Super Mario 64* era planteado como juego de lanzamiento para Nintendo 64, *Ocarina of Time* debía hacer lo propio con un periférico *à la* FDS, el 64DD. Finalmente, no obstante, las complicaciones con el fallido disco magnético propiciaron el nacimiento del cartucho más grande creado por Nintendo hasta la fecha: 32MB en 1998, más de dos años después de *Super Mario 64*.

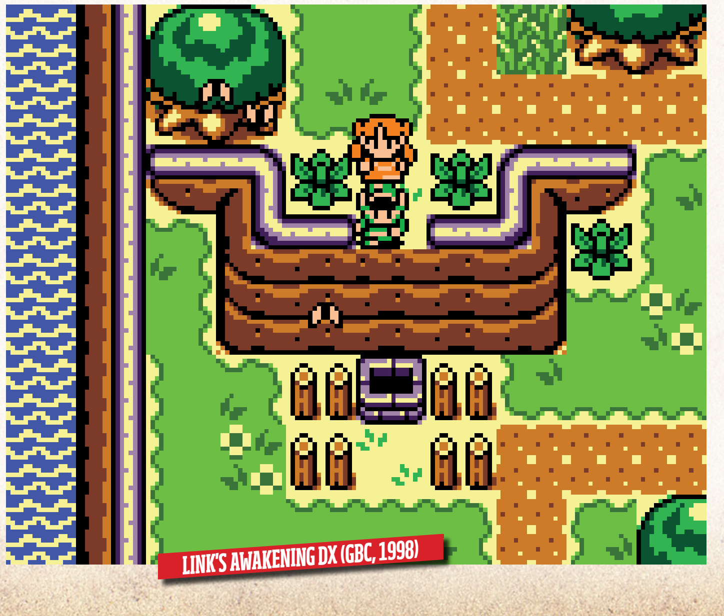
Si bien el planteamiento no es revolucionario, sí incluye cuatro grandes novedades, algunas de las cuales se integrarán ya para siempre. A nivel de mecánica, *Ocarina of Time* se apoya fuertemente en dos dinámicas: el viaje en el tiempo y las canciones de la ocarina. La primera consiste en la posibilidad de viajar a dos épocas distintas, separadas por siete años, entre el Link niño y el Link adolescente, con habilidades y accesorios distintos. De la misma forma, los cambios en el escenario (como semillas plantadas en el pasado que crecen para dar paso a zonas inaccesibles anteriormente) son claves para avanzar en el juego. La segunda, el uso de la ocarina del tiempo, es probablemente la dinámica más reconocible y la que más ocarinas vendió en el siglo XXI. Las canciones aprendidas son capaces de influenciar en el escenario, la hora del día, el tiempo (meteorológico) e incluso de llamar a Epona, la yegua, elemento que también superaría el paso del tiempo en posteriores entregas.

A nivel argumental también supone un antes y un después en la caracterización de Hyrule y el detalle de las razas que lo habitan en sus distintos entornos, añadiendo detalle a las ya conocidas (los Zora y los Gerudo, por ejemplo) e incorporando nuevas, como los Deku o los Goron. A nivel de control, por último, incorpora lo que se llamó *Z-targeting* (o selección de objetivo mediante el uso del botón Z), elemento indispensable para simplificar los omnipresentes combates y necesidad de selección en un entorno tridimensional, que se convertiría además en un elemento habitual no sólo de la saga *Zelda* sino también de cantidad de otros juegos. *Ocarina of Time* es importante también a nivel de dirección, porque representa el paso de Miyamoto a un joven Eiji Aonuma, asignado como director asistente de Miyamoto en esta entrega y que pasaría a liderar el equipo *Zelda* y las entregas posteriores. De ese viraje nace, precisamente, otro rara avis: *Majora's Mask* (Nintendo 64, 2000).

Majora's es a *Ocarina* lo que *Adventure of Link* es a *The Legend of Zelda*; un giro más oscuro, un cambio de fórmula, un



A LINK TO THE PAST (SFC, 1991)


LINK'S AWAKENING DX (GBC, 1998)

juego de ritmo único dentro de la saga. Contaba el propio Aonuma en un *Iwata Asks* que todo empezó con la elaboración de Master Quest, una idea muy similar a la segunda vuelta que se podía dar al *The Legend of Zelda* original, subiendo la dificultad y cambiando algunos elementos. La idea era, al fin y al cabo, la de aprovechar los costosos recursos creados para *Ocarina of Time*. En paralelo, Miyamoto asignó a Aonuma una labor draconiana: modificar las mazmorras de *Ocarina* para desarrollar un juego nuevo en un año. Aonuma pensaba que esas mazmorras eran perfectas, que no admitían modificación sin destrozarlas, así que, aunque asintiera, terminó generando mazmorras nuevas en secreto; tras mostrarlas a Miyamoto, éste accedió a dejar que Aonuma creara un juego nuevo con una condición: tenía que estar listo en un año. Con la colaboración de un recién incorporado Yoshiaki Koizumi, que co-dirigió *Majora's*, llegaron a una mecánica basada en un ciclo de tres días, que obliga al jugador a moverse en el tiempo durante esas 72 horas, en un juego que se siente mucho más contenido (y estresante) que el vasto *Ocarina*. Su corto desarrollo, no obstante, se cobró una víctima en forma de una corta historia principal, sólo compensada por los objetivos secundarios que pueden, sin embargo, poner mucho más fáciles las cosas.

La vuelta a la portátil

Hay ocasiones únicas que ven compañías unirse y formar verdaderos equipos de ensueño, como la combinación entre la mejor Capcom (a través de Flagship) y Nintendo, que dio luz a un binomio único en *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* y *Oracle of Ages* (Game Boy Color, 2001), siguiendo la estela del éxito de *Pokémon Azul* y *Rojo*. Y es que cuando uno es terminado proporciona una contraseña que al usarse en el otro lo enlaza y permite llegar al final verdadero. Si bien ambos se basan en *Link's Awakening* hasta en lo estético, cada uno de ellos tiene un elemento central que los hace diferentes: en *Oracle of Seasons* Link puede alterar su entorno cambiando la estación meteorológica, mientras que en *Oracle of Ages* ocurre lo propio con el tiempo. La dualidad también es curiosa, porque muchos artículos son distintos entre versiones aun teniendo usos parecidos. También es cierto que aunque ambos juegos sean parecidos en estructura, el caso de *Seasons* va ligado más fuertemente a la acción mientras que *Ages* potencia el lado más puzlero, forzando »

LOS PATITOS FEOS DE CDI

El desencuentro entre Philips y Nintendo en la construcción de un periférico de CD-ROM para Super Nintendo al estilo Mega-CD es otra larga y compleja historia (aunque altamente relevante para la historia del videojuego). Pero lo que aquí nos ocupa son sus víctimas colaterales, una de las cuales fue *The Legend of Zelda* al conseguir Philips, durante las negociaciones, los derechos para utilizar varios personajes en sus juegos para CDi. El resultado es famoso, con tres juegos del museo del fracaso.

***Link: The Faces of Evil* (1993) y *Zelda: The Wand of Gamelon* (1993) aparecieron simultáneamente y siguen una dinámica parecida a *Adventure of Link*, aunque se ven perjudicados por la mala respuesta de los controles de CDi, una máquina más pensada para el multimedia que para el videojuego. Famosas son sus secuencias creadas por estudios subcontratados rusos, sobreactuadas y de cierta vergüenza ajena.**

***Zelda's Adventure* (1994) es otra historia, desarrollado por otro estudio y cogiendo la dinámica de la perspectiva cenital del original. Es, a efectos prácticos, injugable y quizás lo más destacable sean las escenas rodadas por actores reales, poniendo realmente difícil elegir cuáles son peores.**







OCARINA OF TIME (N64, 1998)



MAJORA'S MASK (N64, 2000)



al completista a acompañar a Link a lo largo de ambos episodios que, para más inri, funcionan como precuela del propio *Link's Awakening*.

De la alianza con Capcom nació también, en 2002, el primer *Zelda* original para GBA, aunque fuese en forma de un añadido multijugador al port de *A Link to the Past*. Llamado *Four Swords*, rompe con todo lo visto hasta entonces y fuerza el juego cooperativo en mazmorras que cambian cada vez que se visitan. Es más interesante por abrir una nueva línea de secuelas y por su precuela, *The Minish Cap* (GBA, 2004), que por él mismo. Game Boy Advance también recibió los respectivos ports de los originales de NES en forma de Classics.

The Minish Cap aprovecha, de hecho, una mecánica nueva introducida en *Four Swords*: el gorro que hace pequeño. La maximiza hasta dotarla de entidad propia con Ezlo, el sombrero que habla. Presenta además a los Minish, una raza minúscula que sólo puede ser vista por los niños y que entona a la perfección con el tono *kawaii* que desprende la entrega portátil. El juego entero está hecho aprovechando los recursos de *Four Swords*, dotándolo, sin embargo, de una estética más semejante a *The Wind Waker* (Game Cube, 2002) mientras aprovechaba los sonidos y las voces de *Ocarina of Time*.

El choque de estilos

Es aquí, en la época de GameCube, donde de 2002 a 2006 ocurre la divergencia más extrema entre los estilos de sus tres juegos: *The Wind Waker* (2002), *Four Swords Adventures* (2004) y *Twilight Princess* (2006). El primero, vibrante y alegre de corazón, de tonos saturados, en cel-shading, potenciando un Link que parece de dibujos animados en un entorno que sale de las tierras de Hyrule para navegar por un extenso mar que conecta decenas de islas. El segundo, de nuevo, con un claro componente multijugador (aunque permitía el juego solitario) y haciendo uso de la pantalla de una Game Boy Advance conectada a Game Cube, anticipándose

Es en la época de la GameCube donde encontramos la divergencia más extrema entre los estilos de sus tres juegos.

[↗] Ocarina of Time es especial tanto por el salto a las 3D como por su sintonía perfecta con el control de la Nintendo 64.

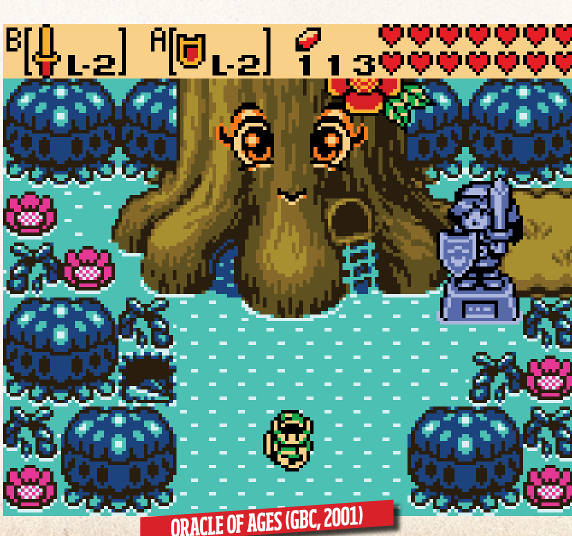
[↗↗] Majora's Mask rompe con gran parte de los estándares para provocar algunas de las situaciones más curiosas y extrañas de la saga.

[↘] Oracle of Seasons se basa en la mecánica del cambio de estaciones meteorológicas.

[↘↘] Oracle of Ages, por su parte, se basa en el cambio de épocas y pone más fuerza en el puzle.

ORACLE OF SEASONS (GBC, 2001)





ORACLE OF AGES (GBC, 2001)

diez años a Wii U que estaba por llegar. Su estilo era mucho más parecido a las adaptaciones a GBA. Y el último, que se retrasó hasta 2006 para verlo nacer junto a Wii, *Twilight Princess*, un juego de una estética mucho más seria, más realista, con un Link adulto y establecido tranquilamente como empresario ganadero. Destacó en su día por introducir, por primera vez, un Link con proporciones realistas. Su argumento también lleva por unos senderos mucho más complejos, entre mundos paralelos y criaturas misteriosas, con la dualidad hombre/lobo en el centro de todo.

La doble pantalla

La exitosa Nintendo DS tampoco podía vivir sin su entrega de la saga y, en este caso, lo hizo por partida doble. *Phantom Hourglass* (2007) y *Spirit Tracks* (2009) son entregas de sentimientos encontrados para muchos pero, sin duda, representan una simplificación del sistema de control y una elevada accesibilidad que permitió la entrada a un público mucho más amplio. El uso del stylus como elemento de control total y una dificultad menor convierten a estos dos juegos en un agradable paseo veraniego. El primero, junto al mar, al más puro estilo *The Wind Waker*, permitiendo anotar mensajes e indicaciones en el mapa con su pantalla táctil. El segundo, cambiando el barco de vapor por el tren, mejorando puntos débiles de su predecesor pero también a menudo criticado por la poca inspiración de sus entornos y la limitación de su libertad, consecuencia del transporte sobre raíles.

Cambio de mano

Así como el paso a la Nintendo DS trajo consigo controles táctiles, el paso a Wii hizo lo propio con los controles por movimiento. Link fue representado como diestro en los artes tempranos de *The Legend of Zelda*, pero en su paso al sprite se decidió convertirlo en zurdo por temas de practicidad. Esto siguió así hasta la versión de *Twilight Princess* para Wii, que hacía extraño el control con la mano derecha de una espada colocada en la mano izquierda. Así, la versión de *Twilight Princess* para Wii cambió la mano hábil de Link a la »

DERIVADOS A TUTIPLÉN

Sin entrar en el merchandising, la lista de derivados de *The Legend of Zelda* y de videojuegos *spin-off* es interminable. Aquí algunos de los más destacados.

Zelda G&W / Nelsonic Zelda / Barcode Battler II

La Game & Watch de *Zelda* fue la penúltima en aparecer y una de las más trabajadas, aunque difícilmente le hace justicia a la saga. También apareció en formato reloj de pulsera e, incluso, hay un set para el segundo Barcode Battler (en Japón) tematizado de *Zelda*.

Los juegos de Tingle para NDS

Y no son pocos, que hay hasta cuatro, aunque sólo uno llegase a occidente (a Europa, en concreto). *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* (NDS, 2006) recuerda a un *Zelda* tradicional pero con un marcado componente de avaricia: el objetivo es llenar la cuenta corriente. El personajillo tiene tres juegos más, pero todos en Japón: la continuación del citado juego, *Irozuki Tincle no Koi no Balloon Trip* (NDS, 2009), un remake de *Balloon Fight* distribuido a través del Club Nintendo japonés, *Tingle's Balloon Fight DS* (NDS, 2007) y un set de utilidades para DSiWare, *Dekisugi Tingle Pack* (DSiWare, 2009).

Link's Crossbow Training (Wii, 2007) y Hyrule Warriors (WiiU, 2014)

¿Qué pasaría si *Duck Hunt* ocurriera en *Twilight Princess*? La respuesta es *Link's Crossbow Training*, aunque en algunos momentos también recuerde al tiro al plato de *Track & Field*. ¿Y si Link estuviese en *Dynasty Warriors*? Aquí la respuesta sería *Hyrule Warriors*, fruto de la colaboración entre Nintendo y el Team Ninja de Koei Tecmo.





derecha aunque lo realmente interesante es cómo lo hizo: no había tiempo para readaptar todo el juego así que la versión de Wii es una imagen espejo de la versión de GameCube.

La siguiente entrega para Wii, *Skyward Sword* (2011), expandió el control por movimiento y forzó el uso del Wii MotionPlus para mayor precisión. El objetivo en *Skyward Sword* era construir menos entornos pero hacerlos más grandes para que los jugadores pudieran visitarlos múltiples veces descubriendo elementos nuevos cada vez, pero para conectarlos de una forma rápida se incluyó también la navegación por el cielo (la isla flotante de Skyloft) mediante un pájaro gigante: Loftwing. El propio Aonuma reconocería más tarde, en los vídeos del *making of* de *Breath of the Wild* (Switch, 2017), que uno de sus objetivos en *BOTW* fue precisamente el de eliminar las limitaciones de *Skyward Sword* en ese sentido, llenando de contenido los espacios entre localizaciones.

La vuelta a los orígenes

Entre 2011 y 2017 encontramos la vuelta a los orígenes de la saga en tres ramas distintas. La primera, la de los remakes. Si bien los clásicos ya habían visto su código llevado a múltiples plataformas (desde los clásicos de NES en la GBA hasta el *Collector's Edition* en 2003 para GameCube), fue a partir de 2011 que regresaron o bien en portátil (3DS) o bien en HD (Wii U) prácticamente todas las entregas. *Ocarina of Time 3D* (2011) y *Majora's Mask 3D* (2015) lo hicieron en la portátil de Nintendo, mientras que *The Wind Waker HD* (2013) y *Twilight Princess HD* (2016) hacían lo propio en la consola-tableta. Incluso *Four Swords* recibiría un *Anniversary Edition* en 2011 vía DSiWare.

La segunda rama vendría por el único juego de la saga tradicional original que caería entre estas fechas: *A Link Between Worlds* (3DS, 2013), que puede ser visto como un guiño, un sucesor, a *A Link to the Past*. En muchos aspectos funciona de forma incluso similar, aunque lo haga alrededor de una nueva mecánica: la posibilidad de volverse plano y fusionarse con las paredes. Sus dos mundos (Hyrule y Lorule) son equivalentes a Hyrule y el mundo oscuro de la entrega de Super Nintendo e incluso algunos elementos vuelven direc-

[→] El uso del stylus y la posibilidad de realizar anotaciones son dos de los aspectos más destacables de las entregas de Nintendo DS.

[↘↘] El choque de estilos es increíble teniendo en cuenta que se trata de juegos de la misma saga separados por muy pocos años: del al realismo.



PHANTOM HOURGLASS (NDS, 2007)

La fiebre del remake propició que, entre 2011 y 2016, regresaran muchas de las entregas de la década anterior.

LA TRIPLETA DE SATELLAVIEW

Satellaview, periférico básicamente desconocido en occidente para Super Famicom, se utilizaba como módem para las transmisiones por satélite que funcionaban como si de programas de radio se tratase. En determinadas horas el jugador podía conectarse y descargar y jugar al juego en cuestión. En algunos casos se podía jugar también fuera de horas, pero no es el caso de los tres juegos que ocupan este cuadro. Los conocidos como *BS Zelda no Densetsu Map 1* y *Map 2* (Satellaview, 1995) son remakes del *The Legend of Zelda* original, con gráficos actualizados y distribuciones absolutamente distintas, con lo que son habitualmente referidos como tercera y cuarta aventuras del original (que tenía dos). El tercer juego es una aventura original: *BS Zelda no Densetsu Inishie no Sekiban*, también conocido como *Ancient Stone Tablets* (Satellaview, 1997). Su funcionamiento es particular, puesto que el juego se emitía en cuatro semanas separadas y en cada semana sólo era posible acceder a parte del mapa. El objetivo era completar las dos mazmorras correspondientes a la semana en el tiempo determinado y aprovechar el sobrante para buscar otros ítems.

Aunque Hyrule Historia los defina como injugables a día de hoy, esto no es totalmente cierto; los tres juegos son reproducibles porque, por suerte, algunos quedaron grabados en memorias de Satellaview y fueron modificados para su uso sin conexión. La experiencia, no obstante, no podrá volver a ser reproducida nunca, en un episodio flagrante de pérdida histórica; las partidas originales se desarrollaban mientras la emisión de radio contaba con un narrador en vivo y música orquestada en calidad CD. Las escenas tenían diálogos en vivo y el narrador proporcionaba pistas de viva voz de vez en cuando. Existe alguna grabación online que muestra cómo funcionaba, pero poco más. Por otro lado, un aspecto a destacar es que mientras en el primero se podía elegir el perfil propio generado en el menú de Satellaview para jugar (es el germen de los Miis), en el caso de *Ancient Stone Tablets* no aparece Link, sino que permite elegir género y ser referido, únicamente, como Héroe de la Luz. La historia de los títulos de Satellaview es mucho más extensa e interesante, así que a los interesados en la saga *Zelda* les recomendamos que la lean.



tos desde los 16 bits. Si hay que reflejar una diferencia, no obstante, es que *A Link Between Worlds* tiene lugar en un entorno más abierto y libre que su inspiración; aquí no hay un orden predeterminado para las mazmorras, por ejemplo.

La última rama que devuelve a *The Legend of Zelda* al origen llega de forma más personal en otra entrega poco ortodoxa: *Tri Force Heroes* (2015). El juego es, de nuevo, una entrega al estilo *Four Swords*, con foco cooperativo, pensado para el juego entre tres amigos, combinando las habilidades de los tres colores de Link. Se puede jugar también solo, pero no es lo mismo. No es un regreso al origen de *Zelda* pero sí al de Aonuma, que vería así trasladado al universo *Zelda* el concepto del primer juego que diseñó en Nintendo : *Marvelous Mouhitotsu no Takarajima* (Super Famicom, 1996), una entretenida aventura que nos ponía al control de tres diversos muchachos en su campamento de verano.

Larga vida a TLOZ

The Legend of Zelda es sinónimo de Nintendo, sinónimo de innovación, de cambio, de nuevas mecánicas y nuevas dinámicas. *The Legend of Zelda* es una saga que demuestra un carácter más líquido que sólido, una adaptación constante a los tiempos que puede gustar menos a aquellos que, temerosos al cambio, cierran la puerta a la innovación, pero a los que persiguen el crecimiento y la supervivencia camaleónica les parece fascinante. Tres décadas salvando a Hyrule y sólo una cosa parece segura: que nos esperan, al menos, treinta años más de Link, Ganon y la Leyenda de Zelda.

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir aquellas sensaciones que nos ofrecieron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y... cuatro opiniones.



GAUNTLET

Compañía: **Atari Games**

Género: **Hack'n Slash multijugador**

Jugadores: **1-4**

Año: **1985**



Durante su etapa de desarrollo, bajo las capaces manos del diseñador de Atari Ed Logg, recibió el nombre de *Dungeons* pero finalmente irrumpió en los salones recreativos como *Gauntlet*. El hack'n slash multijugador asombró al mundo entero y guerreros,valquirias, elfos y magos recorrieron su centenar de niveles acompañados de monstruos de todo tipo (¿alguien no ha tenido pesadillas con la Muerte?), generadores de ídem, llaves, puertas, trampillas de salida, alimentos... y la voz sintetizada de un narrador digitalizado por un chip de Texas Instruments. Y es que el multi cooperativo nació hace 32 años.



John Tones

Con su ritmo monótono, machacón y accesible -que permitía que cualquier jugador, por novato o torpe que fuera, se fundiera su buen par de mazmorras antes de que las cosas se pusieran feas-; con su perfecta banda de héroes-tópico de la espada y la brujería, reducidos a la mínima esencia de dos contadores de magia y salud; y con su desvergonzado sableo de la popularísima serie de animación de Dragones y Mazmorras. Una serie de elementos regurgitados en un juego que puede considerarse la mejor plasmación posible de un juego de rol clásico de dados, papel y lápiz (dejando de lado las domésticas aventuras de texto por turnos, prácticamente versiones digitales de una partida tal cual). El ambiente oscuro, amenazador y en franca inferioridad numérica de las mazmorras de *Gauntlet* transportaba de un bofetón a un mundo prehistórico que no era el de Conan, sino más bien el de las coloristas copias italianas de las aventuras del cimmerio o los tebeos Marvel inspirados en Robert E. Howard. Es decir, una macedonia de tiempos brutos, héroes cejijuntos y pasillos iluminados con antorchas.

@johntones



Bruno Sol

Descubrí el *Gauntlet* recreativo meses después de darle caña al port de Amstrad. Aquel mastodóntico mueble para cuatro jugadores no solía estar en los billares de barrio (de los bares, ni hablemos), pero por suerte pude desquitarme en unos recreativos de la madrileña Plaza del Callao. Acostumbrado a la versión CPC, aquel festín de voces digitalizadas me volvió tarumba. Aunque el propio Ed Logg reconoció haberse inspirado en *Dandy*, lo cierto es que *Gauntlet* fue una placa rompedora, una maravillosa rara avis en el panorama recreativo de la época. Un festín multijugador tan atractivo como canalla, ya que la cuenta atrás del contador de vida te obligaba a meter más y más monedas, por muy bueno que fueras jugando. Siempre me pregunté si habría un final después de patearnos tantos pisos repletos de fantasmas, magos y demonios. Algo que intenté comprobar en Amstrad gracias a un demencial maratón, en plena Nochevieja, junto a mi amigo Mariano. Aquello se paró abruptamente tras alcanzar el nivel 100. Para entonces ya eran las 6 de la mañana.

@YeOldeNemesis



Marcos García

Al igual que mi eterno amigo Bruno, descubrí el gigantesco mueble de *Gauntlet* en unos recreativos de la Plaza del Callao en Madrid. Recuerdo perfectamente el escenario y otras maravillas que convivían allí con el mito de Atari como *Super Sprint* o el increíble *TX-1* de tres monitores de Tatsumi. Pero *Gauntlet* era especial y destacaba, primero por su propuesta multijugador, terriblemente divertida y memorable, por sus simples pero efectivos gráficos y, además por una serie de sonidos digitalizados inolvidables. Jugar solo era un suicidio, con amigos, a veces también, pero esa centenar de mazmorras, inspiradas en *Dandy*, inspiraron a su vez a docenas de clones durante años en formatos domésticos principalmente. También recuerdo las infinitas partidas que jugué con mi hermano a la simpática versión de Spectrum, de suelos completamente negros pero bastante jugable. Después le eché el guante a las versiones de 16 bits, quizá un poco tarde ya, pero siempre buscando esas sensaciones que me causó la coin-op original. Esa mezcla de sencillez, ideas claras y mucha, mucha jugabilidad.

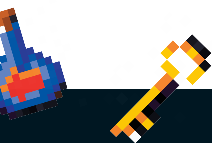
@marcostheelf



Luis Jorge

Desde siempre me han apasionado los juegos en los que se podía competir o colaborar con algún amigo para avanzar en los niveles más complicados, títulos como *Silkworm*, *Altered Beast*, *Bomberman*, *Blood Brothers* o *1943*, entre otros cientos más, son un buen ejemplo de lo que nos entretenía por aquel entonces. Pocos juegos consiguieron impactarme tanto como *Gauntlet*, con ese panel rebosante de mandos y botones con los que controlar a los cuatro personajes del juego y tampoco ningún otro logró tantas incursiones con los amigos a la Gran Vía de Madrid, en las que se iniciaba siempre una primera batalla para elegir el personajes con el que se iba a tomar parte en la aventura y una segunda para, a lo largo de toda la partida, hacernos con las viandas que nos aseguraban perpetuarnos en el juego un poco más. Para el recuerdo queda el tono estremecedor y el contenido de aquellas ominosas frases, cuando ya no te quedaban cuartos, y apesadumbrado escuchabas "Your life force is running out".









Su ambiente oscuro, amenazador y en franca inferioridad numérica transportaba a un mundo prehistórico que no era el de Conan, sino el de las coloristas copias italianas o el de los tebeos Marvel

Aunque Ed logg reconoció haberse inspirado en Dandy, Gauntlet fue una placa rompedora, una rara avis en el panorama recreativo de la época, Un festín multijugador tan atractivo como canalla

Jugar solo era un suicidio, con amigos, a veces también, pero ese centenar de mazmorras inspiraron docenas de clones durante años, sobre todo en formatos domésticos para 8 y 16 bits

Para el recuerdo queda el tono estremecedor y el contenido de aquellas ominosas frases, cuando ya no te quedaban cuartos y escuchabas "Your life force is running out"

Treasures from the Deep #1

In the Hunt

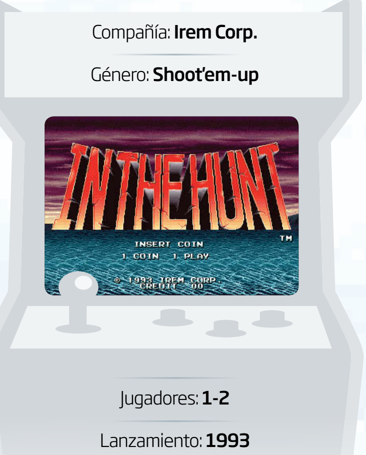
La consagración de una manera magistral de hacer shoot'em-up

José Luis Sanz (@jlsanzf)

In the Hunt es una de las recreativas que marcaron en los 90 el cenit de los shoot'em-up desarrollados con técnicas 2D, poco antes de la llegada de los polígonos y los entornos 3D.

No sabemos todavía en qué momento cambió la historia de Irem, pero es evidente que entre sus juegos de los años 80 y los de los 90 hay un abismo. Aquellos primeros shoot'em-up eran trepidantes por su acción, con un apartado gráfico solvente pero sin demasiadas alharacas. Y no tendremos que esforzanos mucho en describir cómo eran si ponemos sobre la mesa un nombre: *R-Type*.

Kaitei Daisensou, es decir, *In the Hunt*, llegó en 1993, cuando a sus espaldas Irem ya tenía sobre la mesa algunos juegos que empezaban a marcar esa nueva línea gráfica que ha caracterizado a un equipo de desarrollo que sigue colocando títulos suyos en los corazones de millones de gamers repartidos por todo el planeta. Y el caso es que, mirándolo bien, estos juegos no dejan de ser simples matamarcianos que gozan de un adorno que los hace especiales. Y es que estamos hablando de juegos nacidos en el momento que las 3D y los polígonos se abrían paso tanto en las recreativas como en las consolas.



Compañía: **Irem Corp.**

Género: **Shoot'em-up**

Jugadores: **1-2**

Lanzamiento: **1993**

PLACA: **IREM MP92**

Resolución: **320x240**

Irem venía ya desarrollando juegazos en los años 80 y las técnicas de juego las manejaba como nadie. Empezando por ese *R-Type* o continuando con *Kung-Fu Master*, que se encuentra en las antípodas. Los dos, disfrutaban de un desarrollo muy medido y un ritmo que picaba al jugador, que no dejaba de echar monedas en las recreativas hasta terminarlo.

Pero seguramente hubo un momento en el que decidieron desde la empresa ir un paso más allá en el aspecto gráfico y ya desde el comienzo de la década de los 90, se pudo percibir cómo Irem iba haciendo un trabajo cada vez más complejo en lo que a diseño gráfico de escenarios y personajes se refiere: los enemigos cada vez eran más grandes, contaban con un nivel de detalle más fino y con el paso de sus placas (MP), la cantidad de

[↑] El sello de Irem: gráficos recargados y realistas mezclados con una acción imposible.



[↑] *Sqoon* fue un shoot'em-up de Irem para NES del año 1986 que ya nos permitía jugar con un submarino. Como *In the Hunt*.





Corazón arcade por encima de todo

Aunque muchos pudimos disfrutar *In the Hunt* de verdad cuando llegó a Sega Saturn y PlayStation (o PC), Irem creó su juego con las miras puestas en los salones recreativos. Esos lugares de ensueño que en los años 90 vivieron su última década prodigiosa, y que durante más de un cuarto de siglo sirvieron de vivero para llevar a ordenadores y consolas todo tipo de maravillas. *In the Hunt* es uno de los hijos predilectos de una época que ya no volverá.

elementos en pantalla se multiplicaban. Ese primer disparo llegó con *Air Duel*, en 1990, un shoot'em-up de lo más clásico, con scroll vertical y en el que manejamos un avión que debe abrirse paso por unos cielos atestados de enemigos. Aquí ya podemos percibir ese amor por el detalle, por ofrecer texturas con volumen a simples sprites 2D aunque todavía estamos muy lejos de lo visto en *In the Hunt* (o títulos posteriores).

La segunda bala de Irem en esa dirección es *Armored Police Unit Gallop*, que en el año 1991 ya pinta con bastante realismo el »

desarrollo que tendrá *In the Hunt* dos años más tarde, solo que en esta ocasión no hay un submarino como protagonista sino una aeronave de una organización llamada ARMS. Como podéis ver en la última página de este mismo reportaje, este juego supone un paso más en la misma dirección de concebir enemigos cada vez más complejos y escenarios muy recargados.

De todas formas, seguimos todavía muy lejos de lo que Irem consiguió con *In the Hunt*, a pesar de ese *Undercover Cops* de 1992, un beat'em-up que ya deja destellos evidentes de esa manera de hacer juegos con elaboradísimos gráficos 2D









Fase 2: Sunken Town

Visitaremos una ciudad sumergida con edificios que tendremos que atravesar a cañonazos. Los enemigos no varían mucho (del primer nivel) y el escenario se convierte en un obstáculo real durante las batallas.







Fase 1: The South Pole

Fase de calentamiento en el juego que no es demasiado complicada. En ella conoceremos a una buena parte de los enemigos que estarán durante todo el juego: minas, submarinos, aviones, destructores, etc. Ojo a las trampas de hielo.







Fase 3: The Channel

Brutal fase de mitad de juego en la que tendremos que arrasar unos muelles llenos de embarcaciones y naves de todas las clases. Aquí *In the Hunt* se vuelve mucho más complicado por la cantidad de enemigos y elementos en pantalla. Una auténtica orgía gráfica que hará gozar a los fans de los *Metal Slug*.













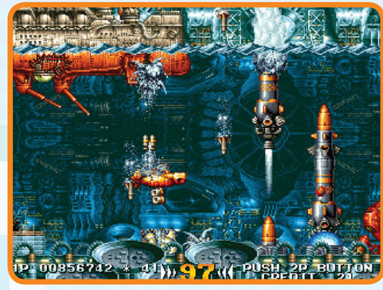
Fase 4: Deep Dark Sea

Si os pareció mucho el atracón de la fase 3, aquí os las veréis con una jauría de enemigos en una cantidad imposible para los dedos de un ser humano normal. Su mapa laberíntico ayuda a enredar más las cosas.

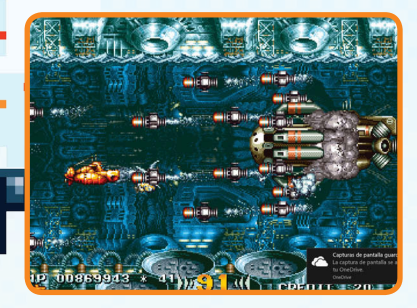


Fase 6: The Enemy Base

Llegamos al tachán final que, como tal, no es una fase completa como las primeras cinco. Este viaje a la madriguera del enemigo final es el colofón de *In the Hunt*, con la aparición de una buena cantidad de enemigos vistos durante el juego y en una cantidad completamente enfermiza. Eso sin hablar del 'final boss', que nos obligará a disparar casi tantas veces como lo hemos hecho en las cinco fases anteriores.













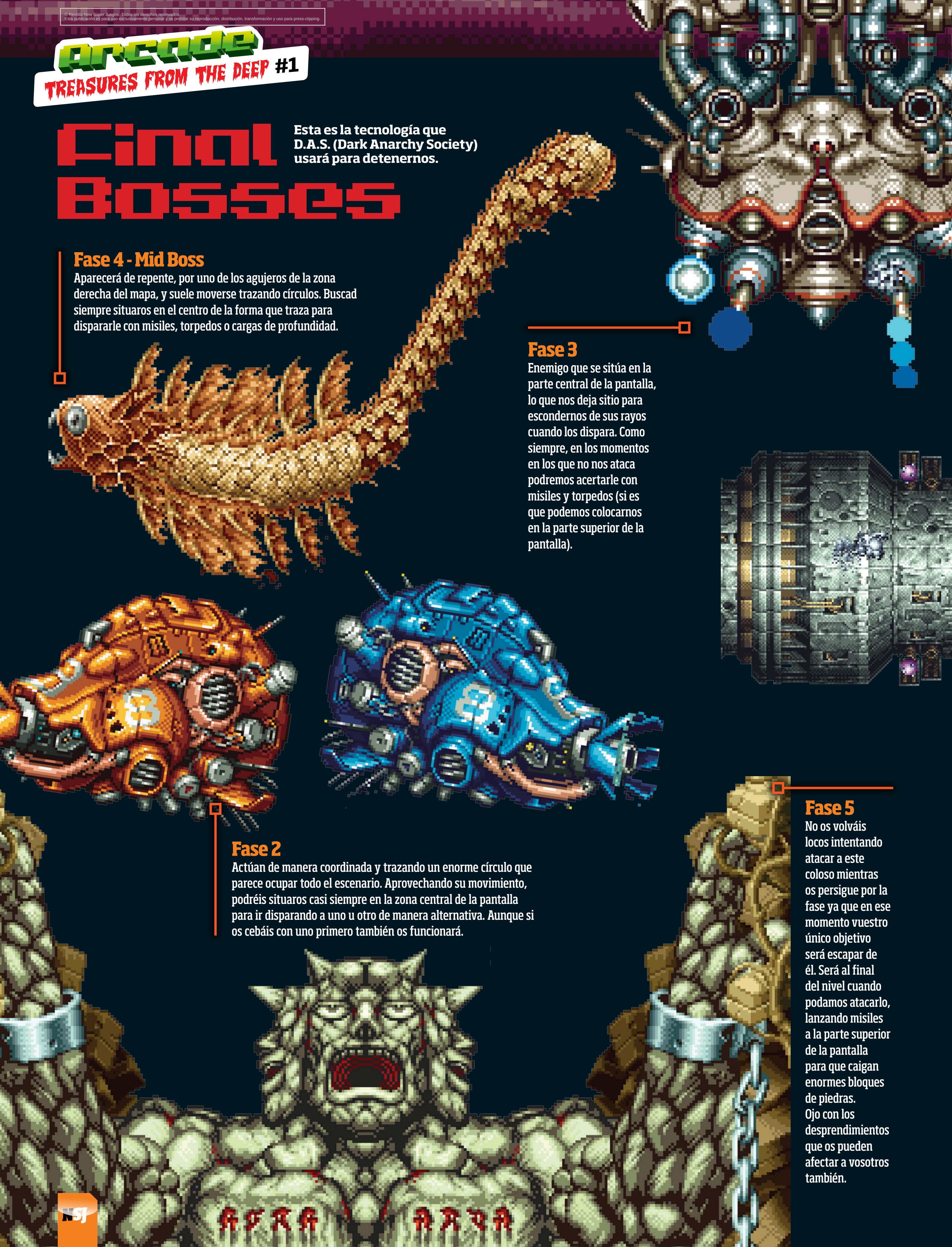




Fase 5: Seabed Ruins

Fase algo más corta que las demás pero de una intensidad desmedida: scroll vertical mientras huimos del coloso (y de los enemigos) y de los cascotes del derrumbe. Mi preferida.





Final Bosses

Esta es la tecnología que D.A.S. (Dark Anarchy Society) usará para detenernos.

Fase 4 - Mid Boss

Aparecerá de repente, por uno de los agujeros de la zona derecha del mapa, y suele moverse trazando círculos. Buscad siempre situaros en el centro de la forma que traza para dispararle con misiles, torpedos o cargas de profundidad.

Fase 3

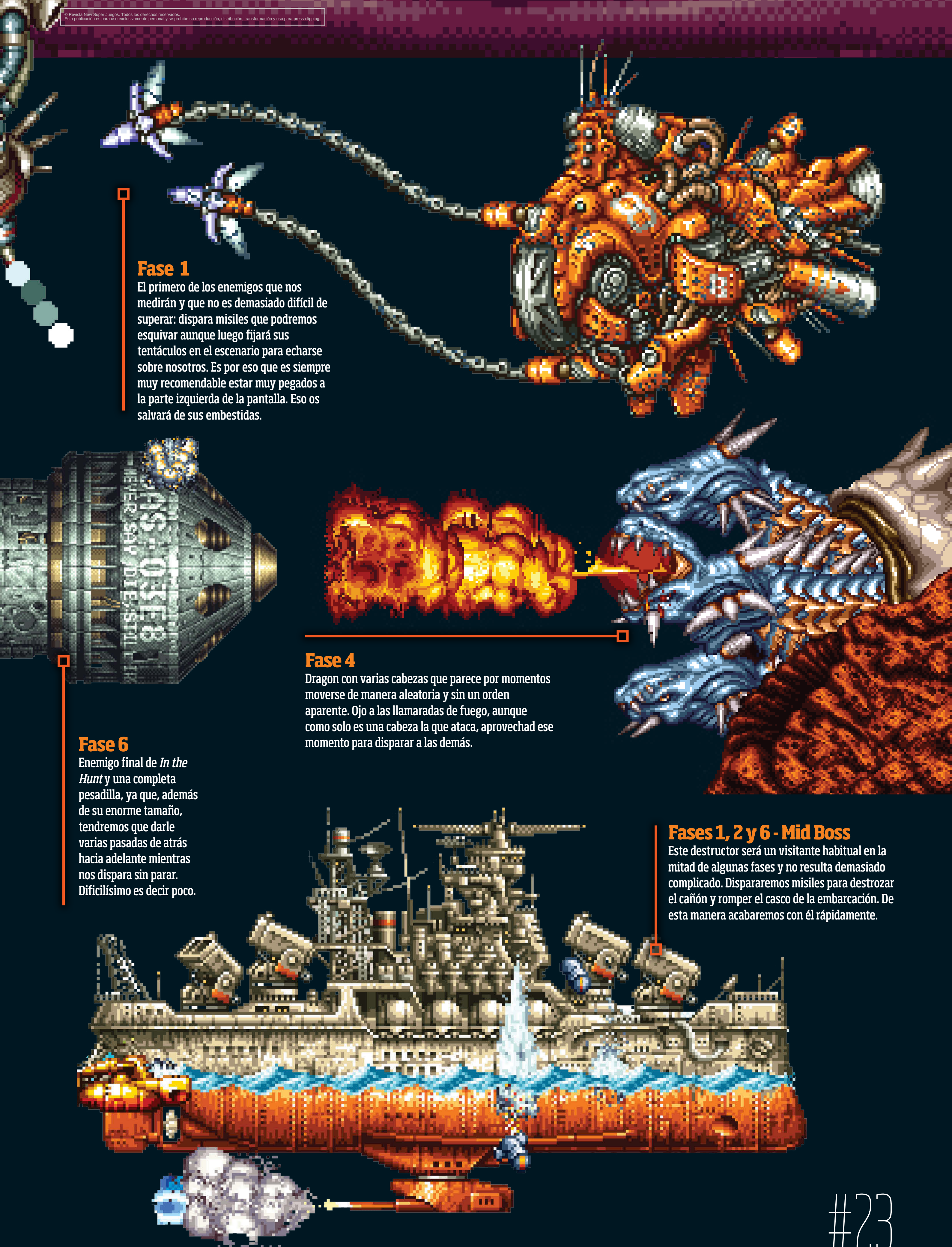
Enemigo que se sitúa en la parte central de la pantalla, lo que nos deja sitio para escondernos de sus rayos cuando los dispara. Como siempre, en los momentos en los que no nos ataca podremos acertarle con misiles y torpedos (si es que podemos colocarnos en la parte superior de la pantalla).

Fase 2

Actúan de manera coordinada y trazando un enorme círculo que parece ocupar todo el escenario. Aprovechando su movimiento, podréis situaros casi siempre en la zona central de la pantalla para ir disparando a uno u otro de manera alternativa. Aunque si os cebáis con uno primero también os funcionará.

Fase 5

No os volváis locos intentando atacar a este coloso mientras os persigue por la fase ya que en ese momento vuestro único objetivo será escapar de él. Será al final del nivel cuando podamos atacarlo, lanzando misiles a la parte superior de la pantalla para que caigan enormes bloques de piedras. Ojo con los desprendimientos que os pueden afectar a vosotros también.



Fase 1

El primero de los enemigos que nos medirán y que no es demasiado difícil de superar: dispara misiles que podremos esquivar aunque luego fijará sus tentáculos en el escenario para echarse sobre nosotros. Es por eso que es siempre muy recomendable estar muy pegados a la parte izquierda de la pantalla. Eso os salvará de sus embestidas.

Fase 4

Dragon con varias cabezas que parece por momentos moverse de manera aleatoria y sin un orden aparente. Ojo a las llamaradas de fuego, aunque como solo es una cabeza la que ataca, aprovechad ese momento para disparar a las demás.

Fase 6

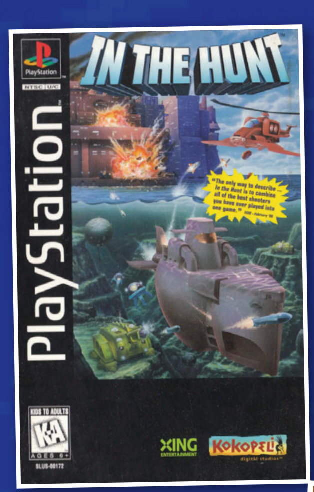
Enemigo final de *In the Hunt* y una completa pesadilla, ya que, además de su enorme tamaño, tendremos que darle varias pasadas de atrás hacia adelante mientras nos dispara sin parar. Dificilísimo es decir poco.

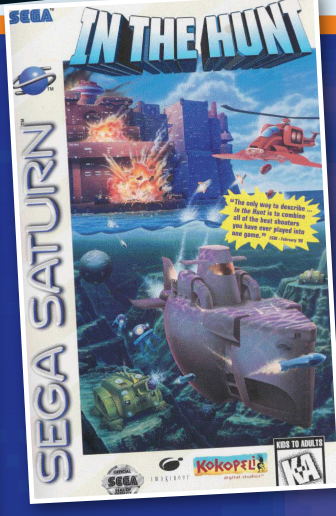
Fases 1, 2 y 6 - Mid Boss

Este destructor será un visitante habitual en la mitad de algunas fases y no resulta demasiado complicado. Dispararemos misiles para destrozar el cañón y romper el casco de la embarcación. De esta manera acabaremos con él rápidamente.

Pasión por la conversión

El juego de Irem llegó a PlayStation, Saturn y PC.













PlayStation/Saturn/PC

In the Hunt fue, seguramente, uno de los juegos que más discretamente pasaron por las tripas de las consolas de 32bits (y el PC). Fue en 1996, tres años después de la coin-op, cuando pudimos disfrutar de una conversión perfecta de la recreativa, que heredaba incluso las ralentizaciones cuando aparecían demasiados sprites 2D en pantalla. Como siempre, se produjo la eterna disputa: ¿Mejor en PSX o Saturn?

que intentan simular texturas, brillos, y volúmenes con animaciones que, por momentos, parecen tridimensionales por la suavidad con la que se producen. Porque no nos engañemos, a Irem (y más tarde Nazca con los *Metal Slug*), se le ha acusado de recargar en exceso sus juegos en sus 320x240 pixels de resolución cuando en realidad lo único que hizo fue adelantarse a su tiempo, llegando a exprimir como nadie el hardware de la época.

Y es que uno de los grandes problemas con los que se encontró esta manera de hacer juegos (*In the Hunt*, *Gunforce 2* y los *Metal Slug*) fue que en los momentos de mayor concentración de enemigos, disparos y explosiones, el hardware se ralentizaba y se perdían frames por el camino. Eso era, desde luego, síntoma de lo mucho que exprimían en Irem (y Nazca) hasta el último bit en sus juegos, poniendo en pantalla escenarios de un detalle abrumador al que seguían todos los demás elementos. Empezando por los protagonistas (en este caso un submarino), y siguiendo por los enemigos, disparos, power-ups o lo que fuera. Cada milímetro de la pantalla tenía una detalle preciso, de una calidad que, a partir de *In the Hunt*, se volvió magistral.

Es más, Irem fue de las que, a partir de *In the Hunt*, o más tarde en *Gunforce 2*, se lanzó a realizar animaciones muy elaboradas de sus personajes, llegando a plasmar en pantalla efectos tan convincentes como el de animar de manera separada las distintas partes de un final boss o de un vehículo: brazos piernas, compuertas, engranajes... todo se movía de manera armónica por la pantalla para ofrecer una espectacularidad nunca antes vista en videojuegos con gráficos 2D. Y claro, la prueba de que el trabajo bien hecho siem-



[↑] Nazca Corporation (antes Irem) volvió a acordarse de *In the Hunt* en 1996, cuando decidió incluir su mítico submarino (algo más destrozado, eso sí) en una de las fases del aclamado *Metal Slug*. El continuador espiritual de una forma de hacer videojuegos que hoy se mantiene viva.

De Irem a Nazca

Hay pocos casos de equipos que superen una difícil transición creando juegos todavía mejores y más recordados que los anteriores.

El grupo que desarrolló *In the Hunt* en Irem (y *Undercover Cops*, *Air Duel* o *Gunforce 2*), fue de los que han conseguido convertir sus juegos en auténticos clásicos indiscutibles de la historia de los videojuegos, a pesar de una difícil transición que les acabó convirtiendo en Nazca Corporation. Allí mejoraron la fórmula con una saga inconmensurable: *Metal Slug*.



GUN FORCE 2 (1994)



METAL SLUG (1996)



AIR DUEL (1990)



UNDERCOVER COPS (1992)



ARMORED POLICE UNIT GALLOP (1991)

In the Hunt sigue hoy tan vigente como hace 24 años cuando llegó a los salones recreativos

pre tiene recompensa es que a pesar del (casi) cuarto de siglo transcurrido desde el lanzamiento de este *In the Hunt*, los desarrollos de Irem (y más tarde Nazca) son de los más perseguidos por los coleccionistas. Si os apetece tener las versiones originales de *In the Hunt*, *Gunforce 2* o *Metal Slug 1*, *2* y *3* vais a tener que recurrir a los ahorros de la abuela para pagar precios desorbitados.

Se trata, sin duda, de algunos de los nombres más valorados por una legión de gamers que, año a año, va haciéndose más grande. Es difícil, aunque seas un jugador crecido al calor de las PS3 o Xbox 360, que no caigáis en el hechizo de títulos como este *In the Hunt*, que llegó a PlayStation y Saturn en 1996 sin hacer demasiado ruido y, con el paso de los años, se ha ido revalorizando en cualquiera de sus ediciones. Probar este juego es algo que cualquier aficionado debe de hacer a lo largo de su vida si quiere presumir de haberse enfrentado a un juego difícil que, sin renunciar a sus orígenes 2D, es capaz de entretenernos gracias a un espectáculo visual que muy pocas compañías han conseguido a lo largo de la historia. Seguramente nadie más, porque el trabajo de Akio, Susumu, Tomohiro, Nobu, Tobi_Nag y demás miembros del equipo de desarrollo sigue hoy tan vigente como hace 24 años, cuando desde Irem entendieron que pasar a la historia de los videojuegos era una simple cuestión de talento. Una convicción que hoy en día muchos olvidan y que pasa necesariamente por reinventarse cuando las cosas están a punto de cambiar. La pena es que hoy no existe un heredero de Irem y Nazca.





[←] Como curiosidad, *In the Hunt* contó con un elemento gráfico al final del juego distinto según la versión que tuvieran en nuestro salón recreativo de al lado de casa. La versión 'world' de la recreativa mostraba a nuestro submarino escapando de la explosión, mientras que la alternativa, prefería mostrar la escena desde la superficie.

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir de nuevo aquellas sensaciones que nos proporcionaron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y tres opiniones.



Power Drift

Compañía: **Sega**

Género: **Conducción**

Jugadores: **1**

Año: **1988**



Era la edad de oro de scaling, los sprites y las recreativas hidráulicas de gran tamaño, y Sega, en su búsqueda constante de las 3D, continuaba generando maravillosos universos seudotridimensionales con tecnología 2D. *Power Drift* nació en los circuitos de la placa Y Board, al igual que *Galaxy Force*, y puso a nuestra disposición una caótica y arriesgada carrera de karts por sinuosos circuitos que desafiaban las leyes de la gravedad y la lógica. Una intensa y a veces injugable montaña rusa de scaling en estado puro, con 25 circuitos, 12 participantes y secretos casi inconfesables en claro homenaje a *Afterburner* y *Hang-On*. Otro clásico diseñado, producido y dirigido por Yu Suzuki, con Hiroshi Kawaguchi a la batuta.



John Tones

Hay algo especial, único, deliciosamente arcaico en el escalado de píxeles como forma de emular un entorno 3D. Gracias a esta forma de representación en la pantalla, juegos como el primer *Doom* y compañía permanecen aislados en una burbuja de retroestética irreal y pasada de moda. Lo mismo pasa con títulos como *Hang-On*, *OutRun* o este *Power Drift*, todos de Yu Suzuki. Sin embargo, donde todos los demás usaban la rudimentaria tecnología -con mención especial para los evocadores, casi relajantes circuitos y escenarios de *OutRun*- para emular una tecnología de visualización tridimensional que entonces se antojaba futurista, *Power Drift* pisaba el acelerador para ofrecer un juego estridente y demoledor. Lleno de cambios de rasante, movimientos de cámara que desequilibran al jugador en cada curva y alcanzando velocidades punta que los gráficos no son, literalmente, capaces de gestionar, *Power Drift* parece la versión desnortada y anfetamínica de esos otros juegos de Suzuki, igualmente frenéticos pero carentes de la desvergonzada chifladura de éste. El realismo no importa aquí: de hecho, el arcade de *Power Drift* es tan loco que las versiones domésticas imitaban el sistema de escalado de píxeles, pero eran incapaces de igualar su ritmo bakalaero.

@johntones



José Luis Sanz

Power Drift es uno de esos juegos de Sega de los ochenta que tengo grabados a fuego, porque me pilló en ese momento en el que uno se estrena saliendo de casa para irse de fiesta con sus amigos. El incauto dueño del pub al que íbamos tenía una recreativa de *Power Drift* que acaparaba durante muchas horas y, mientras los demás "estaban a lo que estaban", servidor no hacía más que subir y bajar sus pronunciados circuitos al son de esos sprites que se reescalaban con una maravillosa suavidad. Un juego terriblemente simple pero efectivo, con unos escenarios imposibles para la tecnología de aquella época y que traían a los juegos de ¿velocidad? una especie de circuitos (casi) 3D: repechos, descensos y un modo de juego competitivo realmente "adictivo". Si en *OutRun* corríamos contra el crono, aquí lo hacíamos directamente contra el resto de pilotos. Unas carreras sin muchas reglas que te devolvían hasta la última de las pesetas que costaban por su rapidez y emoción hasta el final. ¡La de carreras que perdí en el último sprite del circuito antes de cruzar la meta! Y es que estamos ante la culminación de una ejemplar generación arcade de Sega. Una guinda firmada por Yu Suzuki a un pastel con sabor a *OutRun*, *Enduro Racer*, *Super Hang-On* y *After Burner II*. De mis juegos preferidos de siempre.



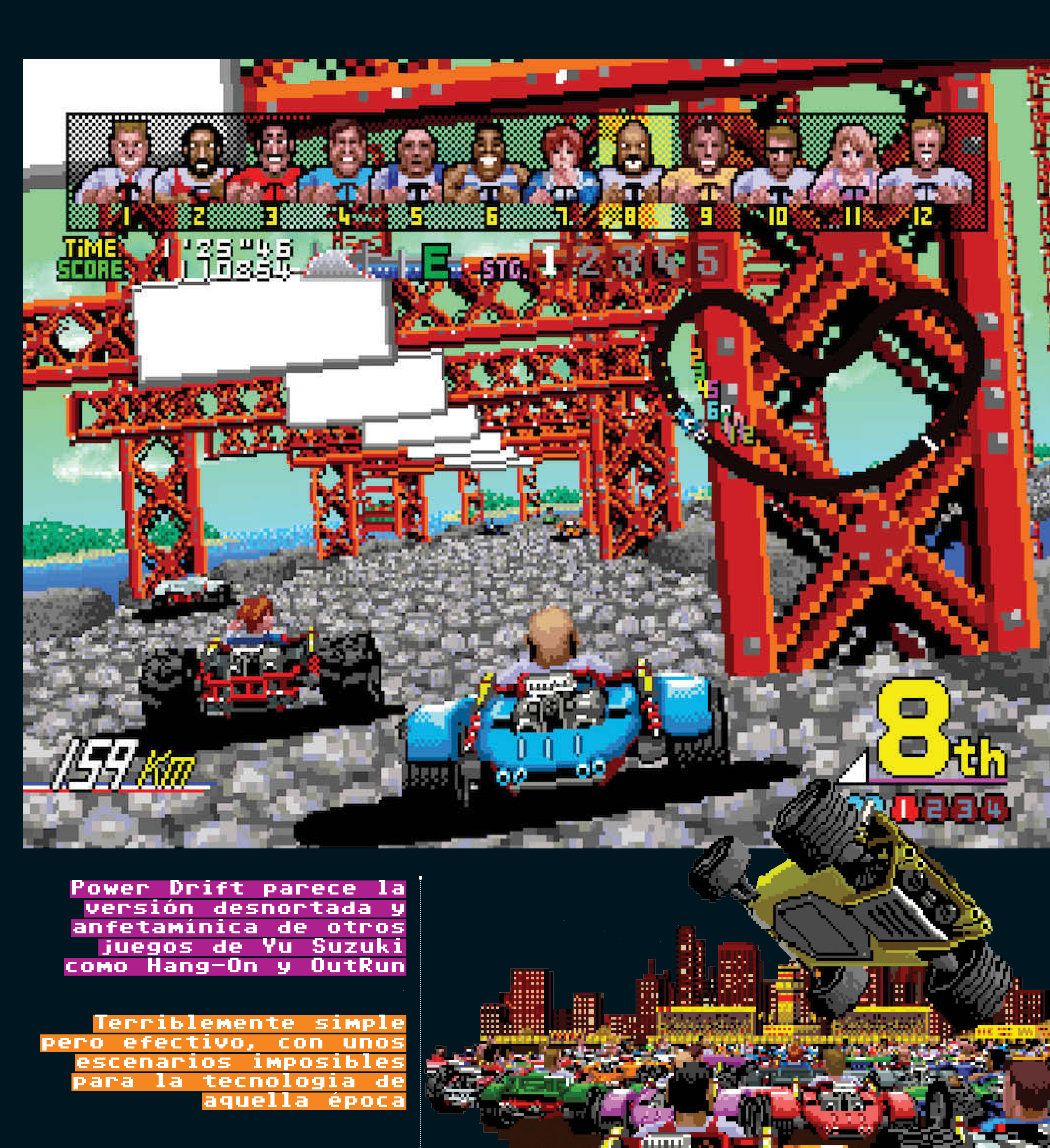


Marcos García

Es sin duda la recreativa de conducción más espectacular de su época y una de las reinas indiscutibles del scaling. La evolución de Sega protagonizada por *Hang-On*, *OutRun* y *Galaxy Force*, era un canto a la libertad limitada de los sprites y una huida hacia adelante en clara búsqueda de las verdaderas 3D. La primera vez que presencié lo que ocurría en la pantalla de *Power Drift* mis sentidos arcade evolucionaron al instante por su brutal espectacularidad e insultante suavidad. Los tramos de circuito entrecortado, la inclinación de la pantalla -y la recreativa si era el modelo hidráulico- al girar en las curvas, y esa sensación de pilotar sobre una montaña rusa es algo difícil de concebir sensorialmente incluso hoy en día. Un tour de force de reescalado hipnótico a 60 fps, tan injugable en ocasiones como maravilloso siempre. Una vez superada la prueba de presenciarlo y disfrutarlo en estado puro, llegó el momento de jugarlo en los formatos domésticos de finales de los 80. Atari ST y Amiga no tuvieron malas conversiones y hasta la llegada de Saturn y esa genialidad de M2 para 3DS, me quedo con la resultona versión de PC Engine. Sega y sus inquietas leyendas...

@marcostheelf





Power Drift parece la versión desnortada y anfetamínica de otros juegos de Yu Suzuki como Hang-On y OutRun

Terriblemente simple pero efectivo, con unos escenarios imposibles para la tecnología de aquella época

Un tour de force de reescalado hipnótico, a 60 fps, tan injugable en ocasiones como maravilloso siempre

Golden Axe

Dragones y mamporros

Bruno "Nemesis" Sol

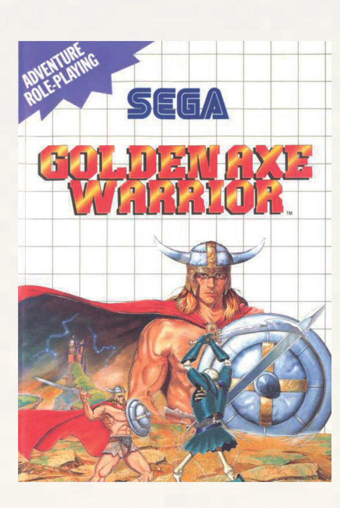
Tras finalizar el desarrollo de Altered Beast, Makoto Uchida recibió un nuevo encargo de sus jefes: crear un brawler como respuesta a la fiebre desatada por Technos y su Double Dragon. Pero el hombre que más tarde crearía otros clásicos para Sega como Alien Storm o Dynamite Deka quería ir más allá de los confines de la lucha callejera, con la intención de fundir el género con la fantasía heroica. Se empapó la obra de Tolkien, revisó por enésima vez Conan el Bárbaro e introdujo en la ecuación la magia para cautivar de paso a los fans del JRPG. El resto, como se dice, es historia. Golden Axe arrasó en los recreativos de todo el planeta, pavimentó el camino del éxito de Mega Drive/ Genesis en EE.UU. y 28 años después nos sigue hechizando con su robusta mecánica. Nos lo sabemos de memoria, pero nos da igual. Cada cierto tiempo sentimos el impulso de regresar a Yuria para lonchear a Death Adder, en solitario o, mejor aún, junto a un amigo. Elegid arma y acompañadnos en este homenaje a una saga tan querida que hasta vamos a olvidar que existió aquella horrenda entrega para PS3. Como los galos con Alesia.



TODA LA SAGA



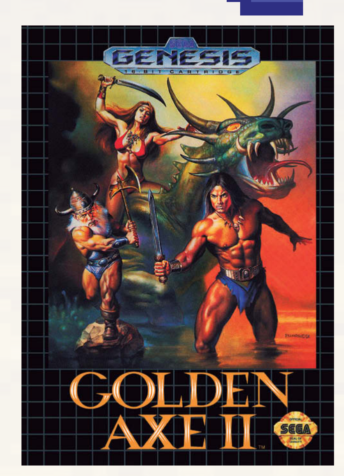
GOLDEN AXE (1989)



GOLDEN AXE WARRIOR (1991)



AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE (1991)



GOLDEN AXE II (1991)



¡EL VINILO MÁS ÉPICO!

El sello Data Discs editó hace unos meses este espectacular LP, que recoge la banda sonora de los ports para MD de *Golden Axe* y *Golden Axe II*. Nankyoku, Decky e Imocky se encargaron de adaptar a la consola de Sega la inolvidable música de la recreativa, compuesta por Tohru Nakabayashi. La cara B del vinilo recoge la música creada por Naofumi Hataya para la secuela exclusiva de Mega Drive. La edición limitada se agotó en menos de una hora, pero aún podéis conseguir la edición normal en data-discs.com, que también incluye dos laminazas.



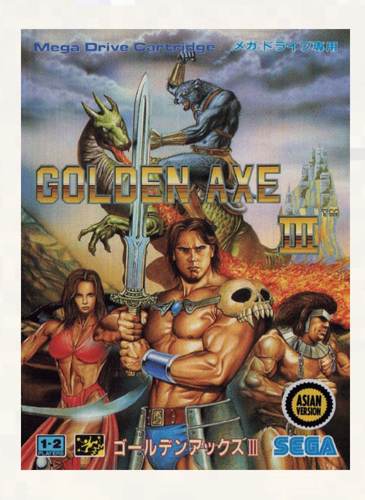
UNAS VIÑETAS BÁRBARAS

Al igual que *Streets of Rage* (en cuyo cómic participó un jovencísimo Mark Millar), *Golden Axe* también fue adaptado a golpe de viñeta dentro de las páginas de la revista inglesa Sonic The Comic, con guión de Mark Eyles e ilustraciones de Mike White. No llega a la altura del Conan de Marvel, pero merece la pena revisarlo por el gran trabajo de White, todo un veterano de la industria inglesa (trabajó para Valiant y 2000AD e incluso con Alan Moore) antes de fallecer en 2012.

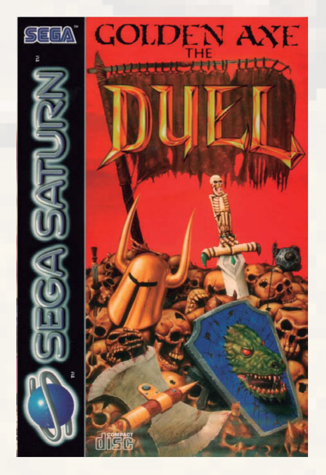




GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER (1992)



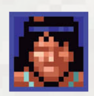
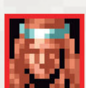
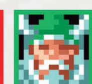
GOLDEN AXE III (1993)



GOLDEN AXE: THE DUEL (1994/1995)



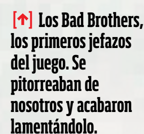
GOLDEN AXE: BEAST RIDER (2008)









[↑] Los Bad Brothers, los primeros jefazos del juego. Se pitorreaban de nosotros y acabaron lamentándolo.

[↗] El salto con ataque, el movimiento más básico pero el más efectivo para poder acabar con Death Adder.

[→] La estocada era el movimiento más difícil de ejecutar pero también era el más satisfactorio. Los más chulos del barrio solo mataban a los jefazos de esta manera.



GOLDEN AXE

Año de lanzamiento: **1989**

Sistemas: **Arcade, Mega Drive, Master System, PC Engine CD-ROM, Mega CD, PC, Spectrum, CPC, C64, Amiga, Atari ST, WonderSwan Color**

Uchida y su equipo querían diferenciarse de los brawlers que brotaban como setas a finales de los 80, pero no se conformaron con parir un "*Double Dragon* con espadas". Crearon una auténtica obra de orfebrería que convertiría las restricciones de la placa System 16 en el germen de un sistema de combate tan satisfactorio como intuitivo. El hardware limitaba el número de personajes en pantalla, asi que redujeron el tamaño de los sprites (lo que además aportaba más distancia para los combates a espada) para alumbrar duelos sorprendentemente técnicos, a pesar de la sencillez de los controles, recompensando a aquellos jugadores que querían ir más allá del típico "salto con ataque". No tardamos en descubrir que dar espadazos con un ritmo concreto, o a una determinada distancia del enemigo, desencadenaba animaciones sorprendentes, como propinar cogotazos con el pomo de la espada. Por no hablar de la letal estocada desde el aire o la filigrana de 180°, el equivalente al codazo de *Double Dragon*. La temática de fantasía heroica brindó a Uchida otro de los elementos diferenciadores de *Golden Axe*: el botón de magia, la cual podía desencadenarse, con ataques de menor o mayor potencia dependiendo del número de pociones recogidas. A diferencia de *Double Dragon*, donde los hermanos Lee eran poco más que clones, el trío protagonista de *Golden Axe* se diferenciaba entre sí en agilidad, potencia de ataque y habilidad para la magia. Ax Battler era un primo de *Conan* con un ratio bastante equilibrado entre los tres parámetros. Gilius Thunderhead tenía magias de 3ª división, pero lo compensaba con su contundente hacha, mientras que Tyris Flare era el personaje más ágil y el que desencadenaba las magias más demoledoras, a cambio de exigir muchas más pociones. Esto aportó un elemento estratégico inédito en los brawler, sobre »

Las limitaciones de la placa System 16 fueron el germen de un sistema de combate tan satisfactorio como intuitivo





A KIND OF MAGIC

El equilibrio entre los tres protagonistas también alcanzaba a las magias. La de Tyris era la más demoledora, aunque exigía más pociones. Era cuestión de estrategia: o las malgastabas en ataques pochos o las acumulabas hasta el sexto nivel para invocar al dragón.



[←] ¿Puede haber mayor desprecio hacia un enemigo que quitárnoslo de encima de una patada?

[↙] Jamás olvidaremos la primera vez que acogotamos a un fulano con el pomo de la espada.

[↓] Las bárbaras Storchinaya y Strobaya eran temibles. Había que calcular bien el tempo de las llamaradas del bizarrian o a la mínima te descabalgaban de un hachazo.



[←] Ser un ansias con la magia daba como resultado invocaciones tan flojas como esta.

[↓] Benditos abismos. Gracias a ellos podíamos librarnos de los enemigos de un solo golpe. Si ellos no se arrojaban antes, claro. La IA enemiga a veces derrapaba un poco.







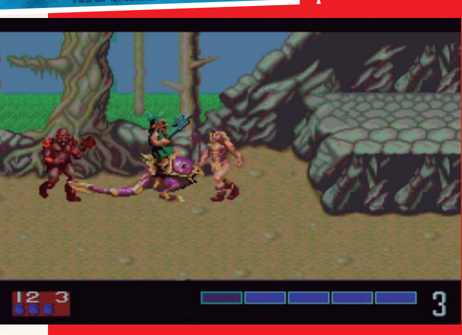
PARA DARLES DE COMER APARTE

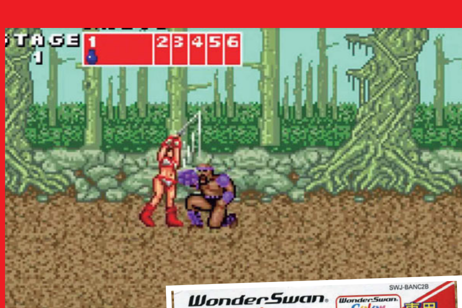
El descomunal éxito de *Golden Axe* en los recreativos se tradujo en un montón de adaptaciones domésticas para las consolas y los ordenadores de la época. Décadas después Sega llevó la placa original a las tiendas virtuales de PlayStation 3 y Xbox 360, bajo el sello Vintage Collection. Podríamos llenar media revista analizando ports, así que hemos preferido destacar los tres más "exóticos" que llegaron a ver la luz en el mercado japonés...



PC Engine CD-ROM

La máquina de NEC disfrutó de grandes ports, pero este horror facturado por Telenet en 1990 no se cuenta entre ellos. Feo, injugable y sin cooperativo. Tiene intros y música de CD pero ni eso lo salva.







WonderSwan

Aunque la música es algo ratonera, Bandai firmó en 2002 una adaptación bastante digna para su portátil (inédita fuera de Japón). Es bastante más correoso que la recreativa original.



PlayStation 2

Lo único decente de esta adaptación a PS2 es la música. Habríamos preferido una emulación directa de la placa que este horror poligonal que llegó aquí en el recopilatorio *Sega Classics Collection*.







LA AVENTURA NO SE ACABA EN MD

Los usuarios de MD nos quedamos atónitos al descubrir que la adaptación doméstica iba más allá de lo que se había visto en los recreativos. Tras derrotar a Death Adder y rescatar al rey y la princesa, el monarca nos desvelaba que el auténtico enemigo final se hallaba detrás de las gigantescas puertas que habían permanecido cerradas en la placa original. Dentro nos esperaban estatuas vivientes, un foso muy puñetero y el enfrentamiento contra Death Bringer. Este no solo soltaba unos hachazos de aúpa, sino que además invocaba esqueletos y lanzaba las mismas magias que el trío protagonista.



[↓] **Los amantes del "espadazo y tententieso" siempre elegían a Ax Battler y Gilius. Los más sensatos siempre procuraban añadir a Tyris en el equipo, por aquello de explotar sus magias, mucho más potentes, frente a los jefes.**

todo al jugar a dobles. A la irresistible mecánica de *Golden Axe* se le unía además un memorable diseño de niveles, que nos llevó a combatir sobre la espalda de un águila gigante en pleno vuelo o atravesar un pueblo construido sobre la concha de una colosal tortuga. Detalles realmente originales que se acompañaban de homenajes a Tolkien, *Conan* o el maestro Ray Harryhausen (resucitaron a los esqueletos vivientes de *Jasón y los Argonautas*). Uchida incluso rescató a uno de los enemigos de *Altered Beast*, el pollo Cockatrice, para convertirle en uno de los bizarrians, monturas que podíamos llegar a controlar y se convirtieron en una de las principales señas de identidad de la franquicia. Las memorables, y épicas, melodias creadas por Tohru Nakabayashi acabaron de dar la puntilla a un brawler magistral que siempre permanecerá en la cima del género.







[↑] **Sega siempre vendió a MD como la única consola capaz de "llevarte las recreativas a tu propia casa". Bueno, en el caso de Golden Axe sí que tuvieron un poquito de razón. Este anuncio publicado en la prensa norteamericana (de ahí lo de Genesis) era un spoiler de tomo y lomo en el que se mostraban imágenes de los dos niveles exclusivos que nos esperaban al final del juego.**



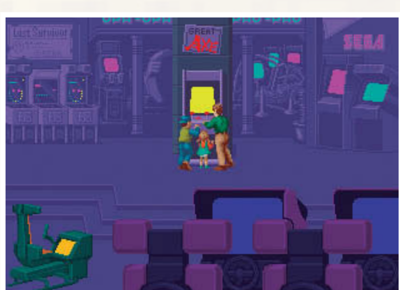




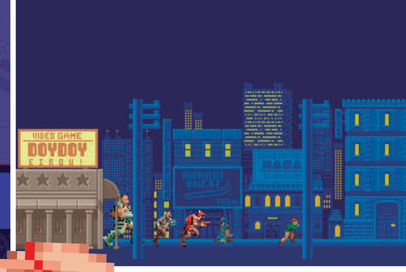
Además de guiños a la obra de Tolkien y Robert E. Howard, Golden Axe también rescató a los esqueletos de Ray Harryhausen

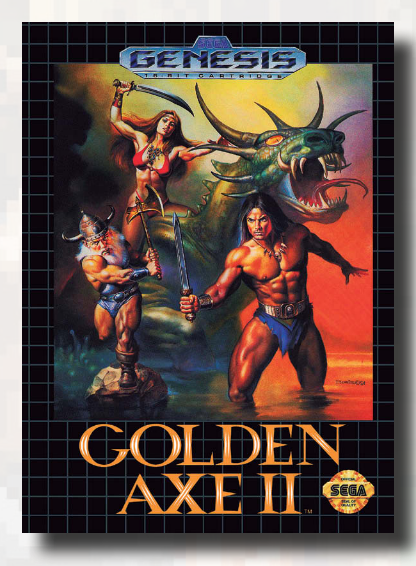
LA 4ª PARED, HECHA MIGAS

Es una pena que Sega no incluyese el final de la recreativa en el port de MD. El arcade finalizaba con los personajes de Golden Axe (héroes y villanos) saltando de la pantalla ante el espanto de unos pobres críos.













[↑] Los nuevos bizarrians eran un chiste en comparación a los del primer Golden Axe. Solo se salvaba este, que escupía fuego.

[↗] Gilius era la opción más recomendable si jugábamos en solitario. Su hacha no tenía rival.

[→] Sega dotó a Ax y Tyris con nueva vestimenta, que les tapaba un poquito más que en la primera entrega.



GOLDEN AXE II

Año de lanzamiento: **1991**

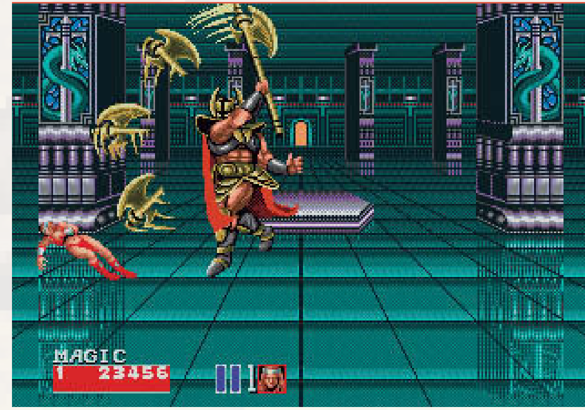
Sistemas: **Mega Drive**

Golden Axe tardaría en regresar a los salones recreativos pero Sega no quería desaprovechar el tirón de la saga en el mercado doméstico, por lo que dieron luz verde a esta secuela exclusiva para Mega Drive, en cuyo desarrollo no tuvo nada que ver Makoto Uchida. El cartucho nos presentaba un nuevo archivillano, Dark Guld, al que debían hacer frente el trío protagonista del *Golden Axe* original (Ax Battler, Tyris Flare y Gilius). La secuela desplegaba nuevos escenarios y enemigos, pero la mecánica se mantuvo prácticamente inalterable, lo que supuso una buena y una mala noticia al mismo tiempo. El concepto no era muy original, pero al menos *Golden Axe II* era tan divertido como su precedesor.

La evolución más reseñable se limitó al uso de la magia. Las pociones fueron sustituidas por libros de hechizos, que debíamos conseguir al atacar a unos belicosos magos (adiós a los alegres gnomos). También se alteró la manera de desencadenar las magias, permitiendo a los jugadores elegir el nivel de los ataques mágicos, a base de dejar apretado el botón A del mando. Una gran idea pero, por desgracia, las magias no estuvieron a la altura (eran bastante pochas en comparación a las del primer *Golden Axe*). Para contentar a todo el mundo, Sega incluyó la posibilidad de recuperar la mecánica original de las magias en el menú de opciones.

Lo mejor de la secuela era la música de Naofumi Hataya, quien más adelante participaría en la música de Sonic CD o Space Channel 5, entre otros

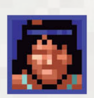
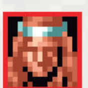
El diseño de los enemigos era estupendo (aunque se repetían más que el ajo, en especial los colosos con cabeza bovina), pero no pudimos decir lo mismo de los nuevos bizarrians, cuyas habilidades estaban a la altura de su aspecto: eran una castaña de tomo y lomo. El trío protagonista estrenó atuendo (algo más recatado) y movimientos especiales al apretar salto y ataque a la vez (aunque eran menos espectaculares y útiles que en el original). Lo mejor de la secuela, sin duda, fue su extraordinaria banda sonora, obra de Naofumi Hataya, quien años más tarde dejaría su huella en títulos del calibre de *Sonic CD*, *NiGHTS Intro Dreams* y *Space Channel 5*. Aunque *Golden Axe II* era un poco sosete, volvimos a verlo con otros ojos cuando Sega nos castigó con la tercera entrega. En comparación, este le daba mil vueltas.





[↑] Dark Guld soltaba unos hachazos de espanto. Siempre nos sorprendió lo pulido que tenía el suelo.

[←] Las magias de la secuela, aunque efectivas, eran muchísimo más cutres que las del Golden Axe original. Esta es la más espectacular de todas, así que calcula...










[↑] En momentos puntuales se nos daba la oportunidad de tomar diferentes rutas, un elemento que Sega recuperaría en el infame Golden Axe III.

[↗] Incluso un cuarto de siglo después, los gráficos de esta placa nos siguen dejando sin aliento.



[→] Goah y Stern Blade desplegaban las magias más espectaculares. La del gigante convertía en piedra a todo quisque.

GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER

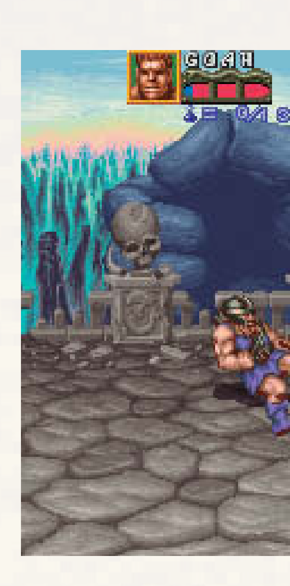
Año de lanzamiento: **1992**

Sistemas: **Arcade**

Llevamos 25 años esperando un port doméstico del que para muchos es el mejor capítulo de toda la saga, pero aún no perdemos la esperanza. *The Revenge of Death Adder* solo llegó a ver la luz en los salones recreativos (y en el MAME, muchos años más tarde), donde exprimió la potencia de la placa System 32 para dar vida a una monumental orgía de mamporros para cuatro jugadores. Solo Gilius, subido a la chepa del gigante Goah, repetiría el duelo contra Death Adder, acompañado de tres nuevos fichajes: el guerrero Stern Blade, la centaura Dora y el duende Trix. AM#1 hizo realidad los sueños más locos de Makoto Uchida (quien participó en el proyecto) con espectaculares escenarios que nos permitían elegir diferentes rutas, bizarrias para montar y ejércitos de enemigos a los que apalear. La única pega de *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*, si es que podemos encontrar una, es que semejante borrachera gráfica acabó traicionando la mecánica original para abrazar el mamporro puro y duro. La técnica con la espada dejo paso al aporreo loco de botones en una pantalla de juego continuamente atestada de personajes. A lo largo de los niveles podíamos interactuar con catapultas y ballestas, accionar palancas para liberar aldeanos e incluso esquivar rocas gigantes y medirnos el lomo con un subjefe mientras caminábamos hacia el fondo del nivel, gracias a la magia del scaling.

Semejante despliegue gráfico también alcanzó a las magias, desencadenando los hechizos más espectaculares de toda la saga, con secuencias "ingame" donde podíamos ver primeros planos con los enemigos consumiéndose en las llamas o convertidos en piedra. Aunque el juego era igual de divertido jugando en solitario (incluso nos permitía cambiar de personaje al introducir otro crédito) el verdadero potencial de *The Revenge of Death Adder* se revelaba en compañía de tres amigotes, a pesar del barullo resultante. De esta manera podíamos combinar la fuerza bruta de Goah con los mandobles de Stern, la agilidad de Dora y la magia de Trix, capaz de hacer brotar árboles frutales con los que todo el grupo podía recuperar vida en pleno fragor de los combates. La recreativa pedía a gritos una adaptación a consola. No solo por sus espectaculares gráficos y el cooperativo para cuatro jugadores, sino por la sorprendente longitud de sus fases. En su momento soñamos con un port para Saturn... y nada. Luego para Dreamcast... y tampoco. Ni siquiera nos dieron la oportunidad de recurrir a la emulación pura y dura del sello *Sega Vintage Collection* para PS3 y Xbox 360. Un cuarto de siglo es mucho tiempo, pero no perdemos la esperanza.

[→] Death Adder nos esperaba en lo más alto de una fortaleza esculpida en una montaña con su efigie. Había que ir reventando cada miembro, literalmente, hasta poder alcanzar la cabeza, escenario del duelo final... o eso creíamos nosotros.



AM#1 explotó a conciencia la placa System 32 para componer una monumental orgía de mamporros para cuatro jugadores



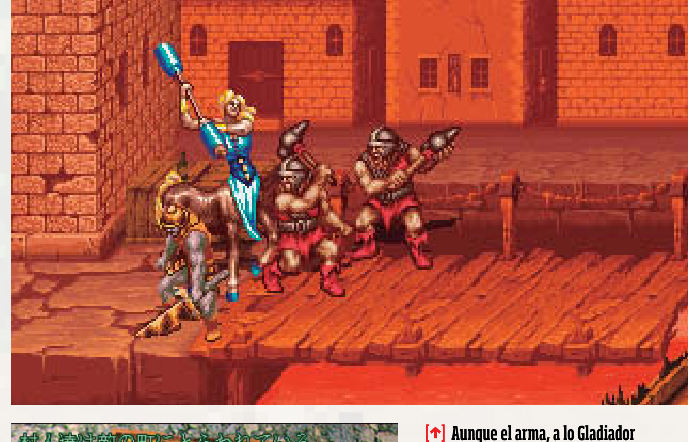
[←] Esqueletos, árboles vivientes, soldados... el repertorio de enemigos era de lo más variado.



[→] La placa System 32 alumbró chifladuras como este combate frente a un subjefe, mientras caminábamos hacia el fondo gracias al scaling.

[↓] Death Adder regresó en plena forma, armado con su hacha y un escudo capaz de absorber nuestras magias sin despeinarse.



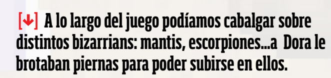




[↑] Aunque el arma, a lo Gladiador Americano, de Dora sigue sin convencernos demasiado, la centaura y Stern Blade eran las mejores opciones a la hora de jugar en solitario.

[←] Una simpática mano digitalizada nos iba mostrando nuestro avance a lo largo de los cinco niveles de la recreativa.

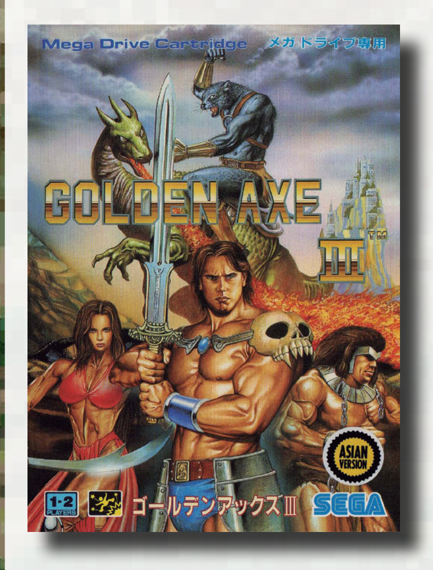
[↓] Gilius fue el único miembro del reparto original en repetir, aunque de manera testimonial, ya que iba montado sobre la chepa de Goah, a lo Maestro Golpeador.



[↓] A lo largo del juego podíamos cabalgar sobre distintos bizarrians: mantis, escorpiones...a Dora le brotaban piernas para poder subirse en ellos.









GOLDEN AXE III

Año de lanzamiento: **1993**

Sistemas: **Mega Drive**

[↑] Las capturas no reflejan bien la experiencia Golden Axe III: en movimiento todo es muchísimo peor.

[→] El diseño de los enemigos era un auténtico despropósito, al igual que todo el juego, en comparación a lo que se estaba comercializando en MD en aquel 1993.



Tras alcanzar la gloria máxima con *Revenge of Death Adder* la saga *Golden Axe* se precipitó hasta los infiernos con un tercer cartucho para Mega Drive que jamás debió ver la luz del Sol. Catalogar a *Golden Axe III* de juego mediocre es pecar de generosos. Es tan malo que ni siquiera Sega Europa quiso lanzarlo en el viejo continente (aunque ya habían encargado la carátula a Boris Vallejo), mientras que en EE.UU. solo se distribuyó a través del Sega Channel. En Japón sí que llegó a comercializarse en formato físico, convirtiéndose en una curiosidad para coleccionistas y poco más, porque introducir este cartucho en la MD es el equivalente a ver el vídeo de *The Ring*.

El juego está protagonizado por cuatro nuevos personajes. Kain Grinder y Sarah Barn eran los sucesores naturales de Ax Battler y Tyris Flare. Proud Cragger parecía el hermano, irritantemente lento, de El Último Guerrero mientras que Chronos "Evil" Lait era una pantera humanoide, tan sosa como sus compañeros.

Los gráficos de *Golden Axe III* eran pésimos, indignos en comparación a las dos entregas anteriores y el nivel al que nos había acostumbrado la MD en 1993. Los escenarios no podían ser más toscos, la animación y la detección de los personajes era un chiste y lo único que se salvaba era la música... por lo pelos. Una auténtica castaña cuyo único elemento reseñable era la posibilidad de elegir camino en determinados momentos, el único elemento que Sega recuperó de *Revenge of Death Adder. GAIII* fue rescatado, muchos años más tarde en los recopilatorios *Sega MD Collection* (PS2 y PSP) y *Sega MD Ultimate Collection* (PS3 y XB 360). Si tenéis agallas probadlo, pero son ganas de llevarse un disgusto.



[←] Una muestra del nivelazo gráfico de GAIII. En pleno 1993. ¿Quién tuvo las narices de dar luz verde a este engendro?

[↓] La mediocridad lo impregnaba todo, hasta el diseño de los bizarrians.







GOLDEN AXE: THE DUEL

Año de lanzamiento: **1994-1995**

Sistemas: **Arcade, Saturn**

La llegada de Saturn nos hizo albergar esperanzas de disfrutar por fín de una conversión de *Revenge of Death Adder*, pero una vez más nos quedamos con las ganas. En su lugar Sega lanzó la conversión de esta recreativa de lucha de 1994, con la que la compañía pretendía explotar la fiebre de *Street Fighter II*. No era un mal juego y su aparición en Saturn era lógica, teniendo en cuenta que la recreativa (una placa ST-V) y la consola compartían el mismo hardware, pero nuestra frustración por no disfrutar de un *Golden Axe* "tradicional" acabó por pasarle factura al éxito del juego, y eso que técnicamente era estupendo.

The Duel presentaba un repertorio de diez luchadores, aunque Sega solo rescató a Death Adder del elenco original de *Golden Axe*. El resto eran personajes completamente nuevos, aunque dos de ellos (Milan Flare y Gilius Rockhead) eran descendientes de Tyris y Thunderhead, respectivamente. La mecánica seguía al pie de la letra los mandamientos establecidos por *SFII* (aunque sería más justo compararlo con *Samurai Shodown* por la mecánica con

La recreativa, con una placa ST-V, corría sobre el mismo hardware que la Saturn

armas y la aparición de un simpático zoom, similar al que desplegaba la saga de SNK). Además de desplegar unos cuantos guiños hacia los *Golden Axe* clásicos en algunos escenarios (como la aparición del bizarrian Cockatrice), Sega recuperó a los enanos, los cuales pululaban por la pantalla en pleno combate. Si los zurrábamos podíamos recoger pociones con las que potenciar los movimientos especiales de nuestro luchador.

El duelo final nos enfrentaba al mismísimo hacha que da nombre a la saga, que adoptaba el aspecto de un coloso de armadura dorada. *The Duel* no causó el mismo impacto en los salones recreativos que las placas de Capcom y SNK y tampoco le fue mejor en el mercado doméstico, lo que explicaría la decisión de Sega de abandonar la franquicia hasta la aparición del horrendo *Golden Axe: Beast Rider*, en 2008.



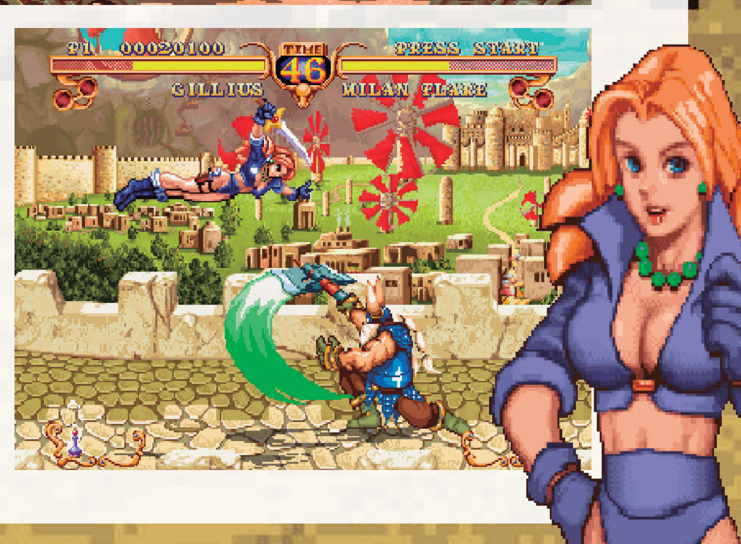


[↑] Death Adder fue el único personaje rescatado del Golden Axe original, aunque en el elenco había dos descendientes de Tyris y Gilius.



[→] La decisión de fusionar el universo Golden Axe con una mecánica a lo Street Fighter II no tuvo la acogida esperada.

[←] Habríamos vendido el alma de nuestras abuelas por un Golden Axe "tradicional" con estos gráficos.









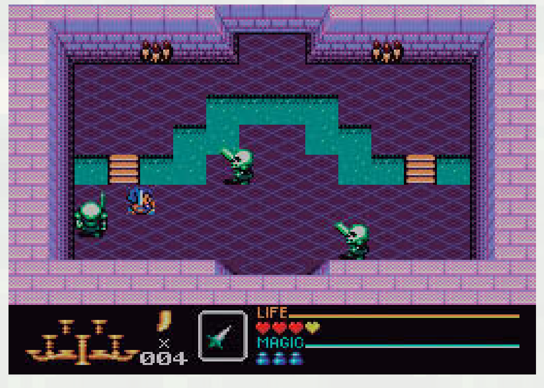
[↑] Death Adder seguía haciendo de las suyas en este encantador Action RPG que se ha revalorizado en el mercado coleccionista hasta alcanzar precios muy respetables.

GOLDEN AXE: WARRIOR

Año de lanzamiento: **1991**

Sistemas: **Master System**

Sega ya había comercializado, dos años antes, un port para Master de *Golden Axe* (protagonizada en solitario por Ax Battler), pero en 1991 decidieron retomar la saga en la consola de 8-bit con este spin-off que fusilaba la fórmula *Zelda* a placer, aunque con bastante talento, todo sea dicho. Con la misma cámara cenital y estructura que el clásico de Nintendo, *Golden Axe Warrior* nos ponía en el pellejo de un héroe en busca de nueve cristales mágicos, escondidos por el malvado Death Adder en otras tantas mazmorras. Con ellos en nuestro poder podíamos recoger el hacha dorada que nos permitiría destruir al villano. Aunque no sea muy original, es un Action RPG bastante majo y muy cotizado en el mercado del coleccionismo. Si no estás dispuesto a pagar los más de 200 euros que suelen pedir por este cartucho, podrás desbloquearlo en el *Sega MD Ultimate Collection* de PlayStation 3 y Xbox 360.



[↑] Sega fusiló a placer la mecánica del Zelda de NES en Golden Axe Warrior. Aunque el cartucho de Master despliega un colorido que envidiaría la 8-bit de Nintendo.







AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE

Año de lanzamiento: **1991**

Sistemas: **Game Gear**

La portátil de Sega también contó con su propio spin-off de *Golden Axe*, aunque en este caso sí que estaba protagonizado por el mismísimo Ax Battler, quien lucía para la ocasión un casco con alas (al estilo Ásterix) bastante ridículo.

El cartucho alternaba la típica vista cenital de los primeros JRPG con una cámara lateral al entrar en las mazmorras o al enfrentarnos a un enemigo (como en los *Final Fantasy*, los combates surgían de manera aleatoria al movernos por el mapa). Aunque el juego desplegaba el colorido habitual de Game Gear, los gráficos eran bastante rupestres, en especial el diseño de los enemigos, que parecían sacados de un juego de Amstrad CPC en Modo 0.

Sorprendentemente en *Ax Battler: A Legend of Golden Axe* no había puntos de experiencia. Al matar a los enemigos recogíamos viales de magia que podían ser utilizados como moneda de cambio en las tiendas de los pueblos. Este pocho Action RPG fue desarrollado por Aspect, la misma compañía que firmó *Sonic The Hedgehog 2* para Master System y Game Gear. Con este no se lucieron.

Este spin-off fue desarrollado por Aspect, los mismos que crearon la secuela de Sonic para GG y Master System

MEGA DRIVE LEGENDS

VUELVE A SENTIR EL PODER DE LOS 16 BITS



2ª Edición ya a la venta

Mega Drive Legends, el libro que reúne todas las leyendas de Mega Drive, la 16-bit de Sega que marcó una época y a toda una generación.
Sus mejores juegos, historia de la consola, modelos, cartuchos, periféricos, campañas publicitarias, revistas, Sonic, figuras destacadas, entrevistas, datos técnicos, fechas de lanzamiento, música, cientos de curiosidades y mucho más.

Con un estilo de redacción y un formato que te recordarán a las revistas que leías en la época.
A todo color, repleto de pantallas, ilustraciones, fotografías, portadas, sprite art y, sobre todo, ingentes dosis de pasión "Seguera".

Descubre por qué es el libro del que todo el mundo habla en megadrivelegends.com



"Si eres de Sega, no te lo puedes perder."

"La más completa publicación dedicada a Mega Drive, totalmente en castellano."

A la venta en Gamepress.es, Amazon y librerías y tiendas especializadas.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

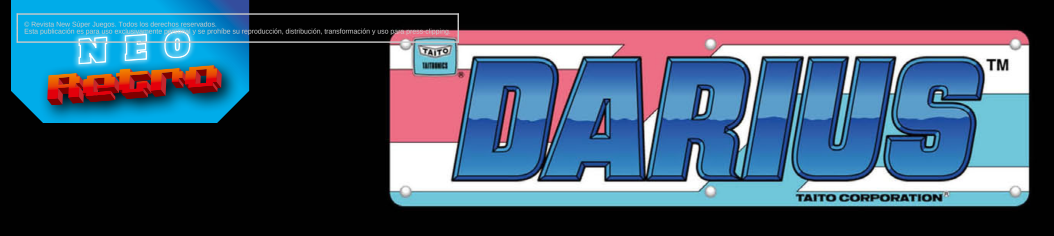


Aclamado por la crítica internacional, llega la edición española del impresionante libro de Hardcore Gaming 101.
La retrospectiva definitiva de la saga Castlevania al completo.



Héroes, brujas, dioses y demonios, origen y vida del videojuego desde un punto de vista antropológico.
Un viaje trepidante por el mundo de la mitología y los videojuegos.
¿Aceptarás el reto de la esfinge?

GAMEPRESS

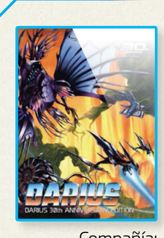




Marcos "The Elf" García

Darius

EL ACUARIO HORIZONTAL DE TAITO RESURGE EN SU 30 ANIVERSARIO



Compañía: **Taito**

Desarrollador: **Taito/ Gotch Technology**

Género: **Shoot'em-up**

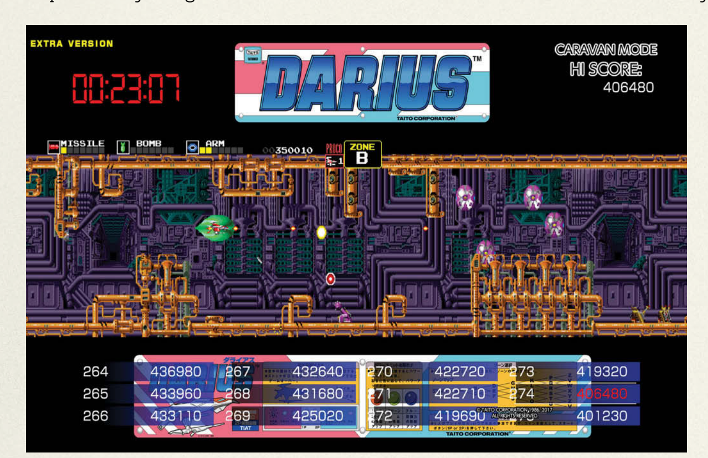
Plataformas: **PS4**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Japonés (menús) Inglés (juego)**

Voces: **-**

A mediados de los 80, el género shooter estaba monopolizado, al menos en su faceta horizontal, por los alumnos aventajados de *Scramble*, *Gradius* y *Nemesis*, aunque este último también coqueteaba con el desplazamiento vertical. Las inquietas y brillantes mentes de Taito querían su momento de gloria en la historia de los shoot'em-ups, y entonces emergió de las profundidades *Darius*. Diseñado, desarrollado y producido por Toshio Kohno, *Darius* visitó los salones recreativos en febrero de 1987 -cinco meses antes que el mítico *R-Type*-, y supo acaparar la atención que merecía. El gigantesco mueble estaba formado por tres monitores dispuestos horizontalmente, dos de ellos con función especular, que ofrecían al atónito jugador una superficie de pantalla de 864x224 píxeles. Además contaba con sonido estéreo y la versión Deluxe incorporaba asiento con vibración. Tatsumi ya había incorporado anteriormente tres monitores a sus coin-ops de conducción *TX-1* (1983) y *Buggy Boy* (1985) pero no ofrecían esa cohesión entre pantallas tan perfecta como la cabinet de *Darius*. Este sistema lo volvió a emplear Taito ese mismo año en *The Ninja Warriors*. El shooter horizontal de Toshio Kohno ya se había diferenciado claramente de sus competidores, pero aún aguardaban otras innovaciones en el acuario de Taito... Los enemigos finales eran gigantescas criaturas marinas (peces, crustáceos, moluscos...) y su desarrollo no era lineal. *Darius* ofrece un esquema ramificado de 28 fases/zonas -hay que completar siete y ofrece finales diferentes-, que permitían al jugador elegir qué nueva ruta tomar tras eliminar al jefazo de turno. La inquietante y vanguardista banda sonora corrió a cargo de Hisayoshi "OGR" Ogura, fundador de Zuntata. El popular departamento de sonido in-house de Taito fue "bautizado" ese mismo año, 1987, pero llevaba en activo desde 1983. Un dato curioso, la melodía de la primera fase "Captain Neo" es el remix de una composición de *Metal Soldier Isaac II* (1985), que se utilizó en un prototipo de *Darius* y que acabó convenciendo al propio Ogura. Estas son las principales aportaciones de *Darius*, a las que hay que sumar el bello y elegante diseño de la nave Silver Hawk y un desa-



[→] Además de los modos de juego/versiones Old, New y Extra, la reedición de Darius creada por Taito, Hamster y Gotch Technology incluye modos Hi Score y Caravan de cinco minutos para alargar la vida del shooter más horizontal de la historia. También cuenta con los clásicos ajustes de la serie Arcade Archives.

[→] Antes de presenciar la majestuosidad del final boss correspondiente seremos agraciados con la legendaria frase: "Warning! A Huge Battleship is approaching fast".





[→] Aquí tenéis a Iron Hammer, el tiburón martillo o cornuda gigante, con tonalidades verdes. Será el final boss de las zonas P, Q, R, S, T y U con varios colores.



[↑] Electric Fan en toda su gloria, uno de los míticos once final bosses marinos de Darius.

[↓] Las 28 zonas de Darius no son excesivamente variadas a nivel gráfico, es el precio a pagar por su elevado número.

rrollo muy exigente aunque algo monótono debido a la mínima variación gráfica de los escenarios. Sin olvidar su colección de power-ups en forma de esferas de colores -tres tipos de disparos, bombas y escudo potenciados hasta siete veces, además de vidas extra, smart bomb y bonus-, que perderemos tras ser abatidos; la pareja protagonista Proco y Tiat (Taito Corp. al revés), y un catálogo de enemigos menores eclipsados por la majestuosidad de sus once final bosses marinos (diseñados por Tatsunoko Production) y esa frase antológica que les precede: "Warning! A huge battleship is approaching fast". Treinta años después, gracias a Hamster, Gotch Technology y Taito, podemos, y debemos, rememorar en PS4 y a triple pantalla, un pasaje esencial en la historia de los shoot'em-ups. Yo, al menos, no he podido resistirme a la magnífica edición *30th Anniversary*. Los japoneses saben respetar y venerar a sus mitos como merecen.





[↑] Darius apareció en la serie Arcade Archives el 26 de agosto de 2016 en Japón. Esperemos verlo en Europa pronto.

[←] Dual Shears nos espera en las zonas D, E y F. Entre la información gráfica de Darius hay un par de bosses que no fueron utilizados: Guard Savage y Big Rajarnn.

84 GRÁFICOS
Bonito diseño de la Silver Hawk, un par de planos suaves de scroll, pantalla de 864x224 y un catálogo de bosses marinos memorable.



80 AUDIO
La banda sonora de Hisayoshi Ogura, fundador de Zuntata, ofrecía un toque vanguardista en 1987. FX intimidantes...

85 MULTIJUGADOR
Un jugador solo ante el peligro es mucho reto, así que nada mejor que la Silver Hawk azul de Tiat para facilitar un poco las cosas.

88 DURACIÓN
La ramificación de su desarrollo ofrece 28 fases, aunque "solo" hay que completar siete para llegar al final. Esto le hace muy rejugable.

83 JUGABILIDAD
Difícil, austero, repetitivo en ocasiones, pérdida de power-ups constante... Pero tiene algo especial que te imanta al mando.

85 TOTAL
Un mega clásico del género junto a Gradius y R-Type, que ofrece un área de juego inmensa. Y luego están sus épicos final bosses marinos.

- ✔ Jugar a Darius con la superficie de pantalla del original no tiene precio.
- ✔ Los final bosses y la clásica frase que les precede.
- ✔ La inquietante BSO.

- ✘ Difícil e injusto con la pérdida de power-ups.
- ✘ Escenarios repetitivos.

M2 ShotTriggers

M2 Co., Ltd. 2016

Marcos "The Elf" García

Battle Garegga REV.2016

O CÓMO DEVOLVER A LA VIDA UNO DE LOS GRANDES SHOOT'EM-UPS VERTICALES



Compañía: **M2 Shot Triggers**

Desarrollador: **Raizing/M2**

Género: **Shoot'em-up**

Plataformas: **PS4**

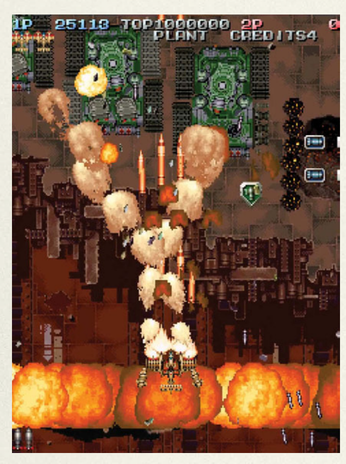
Jugadores: **1-2**

Texto: **Japonés (menús) Inglés (juego)**

Voces: **Inglés**

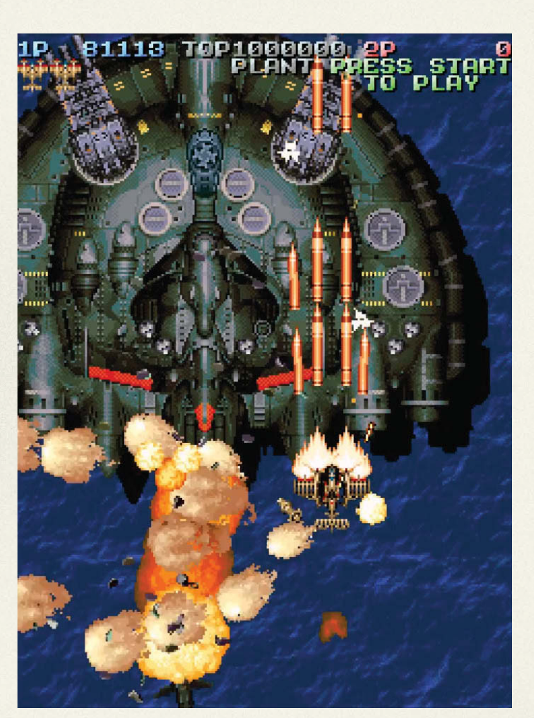
Alabado por muchos, castigado por otros, el mítico shooter vertical *Battle Garegga* fue gestado en las capaces manos de Raizing, estudio formado por integrantes de Compile y Toaplan. Su primera incursión shooter fue *Mahou Daisakusen/Sorcer Striker* (1993) y después su secuela, *Shippu Mahou Daisakusen/Kingdom-Grandprix* (1994), un curioso híbrido entre juego de carreras y shooter. Le llegó el turno a *Battle Garegga* en 1996, programado y diseñado por Shinobu Yagawa, uno de los máximos culpables de esa maravilla vertiginosa e inalcanzable para Famicom llamada *Recca* y que, tras incorporarse a Razing y crear el shooter que nos ocupa, su secuela, *Battle Bakraid* y *Armored Police Batrider*, continuó su carrera en Cave con *Ibara* y su continuación *Pink Sweets*, *Muchi Muchi Pork!*, *Dodonpachi Daifukkatsu* y *Espgaluda II*. A nivel BSO, *Battle Garegga* además contó con la inestimable aportación de un joven Manabu Namiki que más tarde también desarrollaría una prolífica carrera en Cave.

Uno de los títulos favoritos y más jugados de Yagawa, *Gun Frontier* (1990) de Taito, fue la gran fuente de inspiración para crear un *Battle Garegga* que confió su base tecnológica a la competente placa Toaplan Version 2, depositaria de una veintena de shooters 2D antologicos. Parte del estilo gráfico y el sistema de acumulación de bombas son claras herencias de *Gun Frontier*. De ahí que *Battle Garegga* sea considerado su sucesor espiritual. Un shooter enérgico y de control impecable, con siete fases bien diferenciadas (bosques, puertos, bases, fábricas, cielos apocalípticos...) y de longitud variable, con un despliegue cromático y una atención al detalle exquisitos y que juega con los planos y la profundidad de forma admirable; cuatro aviones a elegir -más otros cuatro héroes ocultos de *Mahou Daisakusen*-, con su respectivo y demoledor armamento, una ingente colección de enemigos menores y espléndidos mid y final bosses, bellas explosiones, power-ups sinceros, alta dificultad y BSO punzante. En resumen, 25 minutos de éxtasis vertical con los ingredientes necesarios para coronarse como un grande del género. Pero también aportaba ciertos aspectos made in Yagawa... Un

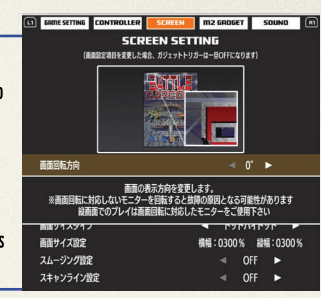




[→] Battle Garegga proporciona el perfecto caldo de cultivo para mid y final bosses. Los jefazos más destacados son los de las fases Plant, Cloud y Air Port, aunque todos gozan de identidad propia y una variedad de diseño y patrones de ataque dignas de elogio.



¡MARCHANDO UNA DE AJUSTES!
A la conversión de M2 del mítico shooter de Raizing no le falta de nada. Podremos elegir entre cuatro modos (Arcade, Premium, Custom y Super Easy), cuatro bandas sonoras (Original Arcade, Saturn Arranged, 2016 Remix y Rev.1016 Perfect Edition), tres marcos, varios formatos y filtro de pantalla, galería visual y sonora, Replay Theater, Battle History, activación de los personajes de Mahou Daisakusen, apariencia de las balas enemigas, editar el orden de las fases... y más.







85 GRÁFICOS
Recreación píxel perfect de la coin-op de 1996. No es el shooter 2D más bonito pero todo el apartado gráfico merece un notable alto.



84 AUDIO
Cuatro BSO para elegir con la base del compositor shooter Manabu Namiki. La versión 2016 Remix es una delicia. Buenos FX.

90 MULTIJUGADOR
La cooperación entre dos jugadores ayuda mucho en estos casos y resulta aún más divertido y satisfactorio. Como en la coin-op.



88 DURACIÓN
Cada fase tiene una duración diferente, desde poco mas de un minuto hasta casi seis. Un total de 25 minutos de éxtasis shooter.



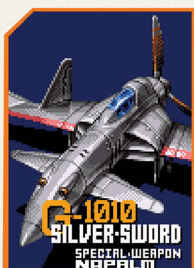
93 JUGABILIDAD
El sistema Rank del modo Arcade es demasiado exigente si jugamos bien. El modo Premium de M2 es una auténtica maravilla.



92 TOTAL
Un shooter legendario que solo había visto la luz hasta ahora en coin-op y Saturn. Su calidad global le sitúa entre los veinte mejores del género.

- ✔ El ejemplo perfecto de cómo debe ser un shoot'em-up.
- ✔ La espectacular Premium Edition japonesa.
- ✔ Gran trabajo de M2.

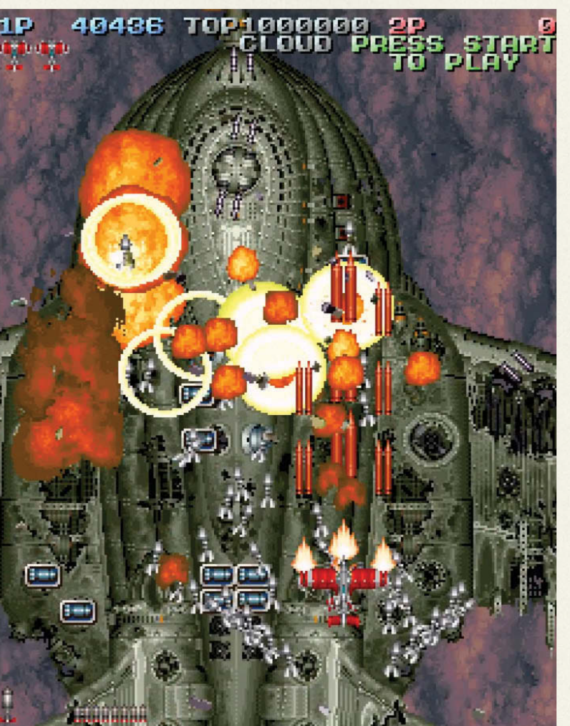
- ✘ ¿Para cuándo en Europa?
- ✘ La dificultad del factor Rank en modo Arcade.







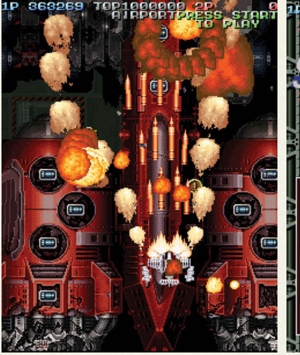




sistema Rank que aumentaba la dificultad del juego progresivamente si el jugador hacía muy bien las cosas - y al contrario-, y un fuego enemigo realista, tanto, que era muy difícil distinguir sus metálicos proyectiles entre tanta acción. Muchas luces y alguna sombra para un *Battle Garegga* que solo fue convertido a Saturn allá por 1998.

Veinte años después de su estreno, los retro alquimistas de M2 han decidido darle una nueva vida en PS4 bajo el sello M2 Shot Triggers (*Dangun Feveron* se unirá en breve), en formato descarga y con una Premium Edition infartante (BSO, insignia, flyers, libro, archivadores, postales, manual de la coin-op...). *BG Rev.2016* rememora aquellas sensaciones primigenias de 1996 y las expande con cuatro modos de juego -de diferente Rank-, cuatro interpretaciones de la BSO (escuchar Tunnel Vision en versión 2016 Remix es gratificante), tres marcos de pantalla -uno de ellos interactivo donde se observa la gráfica de Rank y otros muchos aspectos-, editor de fases para el modo Custom, elección de apariencia de las balas enemigas, material audiovisual y otros ajustes de coin-op.







[←] En la recreativa original de Battle Garegga podíamos activar con un truco la aparición de los héroes de Mahou Daisakusen/Sorcer Striker, el primer juego de Raizing. En PS4 basta con elegir la opción en el menú para conseguir este crossover.

Bruno "Nemesis" Sol

Wild Guns Reloaded

NATSUME RECUPERA EL CLÁSICO DE SNES Y LE AÑADE ALGUNAS NOVEDADES



Compañía: **Natsume**

Desarrollador: **In-house**

Género: **Shooter**

Plataformas: **PS4**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Inglés**

Voces: **Inglés**

No suele aparecer en los tops de SNES, pero *Wild Guns* era un grandísimo juego. Natsume fusiló la mecánica de *Cabal* para crear un shooter cooperativo tan espectacular como exigente, que con el paso de los años se ha revalorizado hasta alcanzar precios delirantes en el mercado coleccionista. En España nos llegó de la mano de SPACO (con sello Titus) en cantidades bastante limitadas al final del ciclo de vida de SNES (en otoño de 1996), por lo que mucha gente solo pudo jugar con él a través del célebre "copión" de SNES y, posteriormente, los emuladores. Varias décadas después, y ya convertido en obra de culto, *Wild Guns* regresa de la mano del trío responsable del cartucho original (los mismos que, curiosamente, habían parido justo antes el espléndido *Ninja Warriors Again*), con una adaptación a PlayStation 4 que se aleja de la simple emulación. *Wild Guns Reloaded* añade nuevos personajes, nuevas fases y un remozado aspecto gráfico, aunque sin traicionar el look del original de Super NES. Los escenarios ahora tienen más detalle y planos de scroll y lo que es más llamativo, la pantalla de juego pasa de 4:3 a 16:9, algo que acaba afectando al equilibrio del juego, como desvelaremos más adelante.

A Clint y Annie (la pareja protagonista del *Wild Guns* original) les acompañan dos nuevos fichajes: el perrete Bullet y la fornida Doris, lo que amplia el número de jugadores simultáneos hasta cuatro, aunque solo de manera local. La mecánica del juego sigue al pie de la letra la fórmula ideada por TAD Corp (*Cabal*, *Blood Bros.*) hace eones. Como en un *Operation Wolf* contamos con una mirilla con la que dirigir el fuego de nuestro arma, con la dificultad añadida de tener que mover a nuestro personaje, de izquierda a derecha, para evitar los proyectiles enemigos. Natsume ha dado una vuelta de tuerca extra a esta mecánica con los dos nuevos personajes. En el caso de Bullet, sí podremos movernos mientras apuntamos (a diferencia de Clint y Annie), mientras que Doris ofrece mayor potencia de fuego a cambio de sacrificar la movilidad. Y más te valdrá no parar de moverte, porque *Wild Guns Reloaded* es como la fauna australiana: todo está diseñado para acabar contigo.



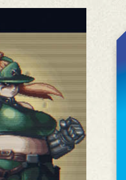
[→] Wild Guns nos deslumbró en SNES por la cantidad de elementos del escenario que podíamos destruir a tiros.



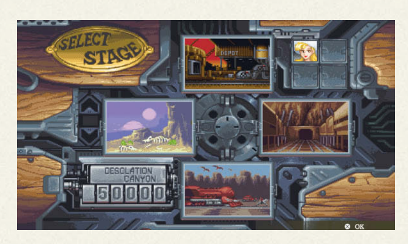
[←] Wild Guns Reloaded permite jugar hasta a cuatro usuarios de manera simultánea, aunque siempre de manera local. Lástima que no haya incorporado juego online. A ver quién tiene cuatro mandos de PlayStation 4 en casa...

[↓] Natsume ha respetado la estética del original de SNES, incorporando distintas mejoras gráficas, como más planos de scroll.









[↑] Al finalizar la primera fase podremos elegir nuestro siguiente destino entre cuatro opciones distintas. Natsume ha añadido algunos niveles nuevos respecto al original de SNES.

///Es un pequeño milagro que ningún fan del original debería dejar escapar, aunque Natsume debería haber relajado un poco el nivel de dificultad///

Esta nueva versión es aún más difícil que el cartucho de SNES (que ya era fino), debido a la ampliación de la pantalla de juego. El formato 16:9 nos permite disparar sobre más enemigos, pero esto es recíproco: nos lloverán muchas más balas. Incluso en modo fácil el juego es implacable, lo que añadido a la ausencia de un manual que explique su mecánica (ni siquiera en la versión física, distribuida en EE.UU.) hará palidecer a más de un jugador novato... y algún que otro veterano, incapaz de pasar del primer nivel en las primeras partidas.

Wild Guns Reloaded es un pequeño milagro que ningún fan del original debería dejar escapar, pero Natsume debería haber relajado un poco la dificultad para hacerlo más atractivo a todos los públicos. O puede que la culpa sea nuestra y nos hayamos atocinado por la edad y los autosaves.





ESTE CARTUCHO VALE SU PESO EN URANIO

Wild Guns Reloaded ha vuelto a reunir al mismo equipo responsable del original de SNES: Toshiyasu Miyabe (dirección y programación), Sunichi Taniguchi (diseño y gráficos) y el compositor Hiroyuki Iwatsuki. Los tres habían firmado antes el excelente Ninja Warriors Again para Taito, otro cartucho de Super Nintendo que también alcanza precios de infarto en el mercado de segunda mano. Ambos llegaron a España de la mano de SPACO, bajo el sello de la francesa Titus.

[↓] El juego aguanta estupendamente el salto a las televisiones HD, e incluso es posible incorporarle scanlines (hasta parámetros dignos de una Telefunken PALCOLOR) para revivir la estética del cartucho original de Super Nintendo.





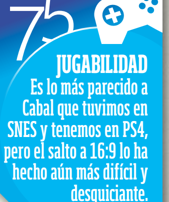
68 GRÁFICOS
Vale, no son dignos de PS4, pero al menos no es una simple emulación: se han retocado los sprites y los escenarios.



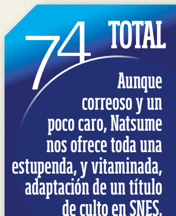
78 AUDIO
El que tuvo, retuvo. La música de SNES era una maravilla, y aquí llega además mejorada. Si lo acabas sin continues hay sorpresa sonora.

74 MULTIJUGADOR
Jugar a cuatro te trasladará a la edad de oro de los recreativos, pero solo en modo local. Toca invitar a merendar a los amigos.

70 DURACIÓN
En realidad no es muy largo, pero es tan rematadamente puñetero que te saldrán llagas antes de poder acabártelo.



75 JUGABILIDAD
Es lo más parecido a Cabal que tuvimos en SNES y tenemos en PS4, pero el salto a 16:9 lo ha hecho aún más difícil y desquiciante.



74 TOTAL
Aunque correoso y un poco caro, Natsume nos ofrece toda una estupenda, y vitaminada, adaptación de un título de culto en SNES.

- ✔ No es una emulación.
- ✔ Las scanlines: Capcom, aprende de Natsume.
- ✔ Jugar con tres amigotes.

- ✘ No hay cooperativo online.
- ✘ Se han columpiado con el precio (casi 30 euros).
- ✘ El 16:9 multiplica la dificultad, que ya es fina.



Toki

Salta y escupe

Ricardo Suárez

Si el hombre mono por excelencia en el cine es Tarzán, en el mundo de los videojuegos ese papel le corresponde a Toki, el protagonista del segundo juego de TAD Corporation.

Uno de los géneros de éxito dentro de la escena de los salones recreativos de los 80 y los 90 era, sin duda, aquel que englobaba todos aquellos juegos de salto y acción donde la precisión con las plataformas era igual de importante que nuestra puntería a la hora de disparar a los enemigos. Después de muchos años sin saber muy bien cómo clasificarlos se rebautizarían como Run'n gun, una nomenclatura propia para que juegos como *Contra* (Konami, 1987), *Robocop* (Data East, 1988) o *Shinobi* (Sega, 1987), por citar algunos ejemplos, fueran facilmente identificados. Entre todos ellos *Toki* es sin duda uno de los más recordados de la época. Su propuesta diferenciadora, alejada de las temáticas militaristas o futuristas habituales del momento y su carismático personaje, un mono cuya única arma es la capacidad de disparar proyectiles con su boca, convirtieron este título de la desarrolladora TAD Corporation en un referente de las salas de juego. TAD presentaba al mundo su segunda creación, *JujuDensetsu*, que se rebautizaría como *Toki* para el mercado americano, nombre del hijo del presidente de TAD, Tadashi Yokoyama. Lanzado en 1989, destacaba en aquel entonces por sus enormes sprites, su alegre y vistoso colorido y la fluidez a la hora de jugarlo. Todo ello conforma una factura técnica que, en aquel entonces, era muy difícil de trasladar a los sistemas caseros más habituales. La música del juego también es destacable pero por escasa, ya que solo existe una melodía para todas las fases de juego, salvo para la fase 2, que es distinta. TAD aporta un par de excepciones más, como en los enfrentamientos con los jefes finales o en la zona de patinetes del último nivel, donde oiremos breves melodías que darán algo de variedad al escueto conjunto. *Toki* presenta un juego de ritmo pausado, alejado del frenetismo que habitual-

Compañía: **TAD Corporation**

Género: **Run'n Gun**

Jugadores: **1**

Lanzamiento: **1989**

CPU: **V30 (8MHz)**
Sound CPU: **Z80 (3.5MHz)**

Resolución: **384x256**

TAD CORPORATION

Formada en 1988 por ex miembros de Data East, la breve historia de la compañía abarca un total de seis juegos, entre los que destaca *Cabal*, su primer lanzamiento y *Blood Bros.*, juego del mismo tipo pero ambientado en el oeste. Intentaron abrirse camino en otros géneros como con el shoot 'em-up *Sky Smasher* o el brawler *Legionnaire*, sin demasiado éxito. Su último desarrollo, *Heated Barrel*, un *Gun.Smoke* horizontal, fue su último lanzamiento. Los trabajadores del estudio pasaron a engrosar las filas de Mitchel Corp. cuando cesó la actividad de la compañía.









mente había acompañado a los clásicos Run'n gun. A lo largo de seis niveles de juego de dificultad ya no creciente, sino exponencial , deberemos acompañar al mono a abrirse camino hasta llegar al palacio de Vookimedlo, el malvado brujo que ha secuestrado a su pareja. El ejército del brujo, formado por monstruos de todo tipo -tanto animales como plantas de la selva- y por perversas invenciones de corte steampunk que actuarán como trampas para simios, serán los obstáculos a superar si queremos tener éxito en la misión. Los jefes finales de cada fase, así como los middle boss que solo encontraremos en las dos primeras, serán nuestros vistosos e imaginativos contrincantes a la hora de finiquitar cada nivel, lo que demuestra la gran inventiva de los diseñadores a cargo del desarrollo. Como ayuda contaremos con dos power-ups que podremos usar en el camino: el más que icónico casco de futbol americano que nos proporcionará invulnerabilidad (ojo, solo en la cabeza, ya que seguiremos siendo vulnerables si nos golpean en el cuerpo), o las zapatillas de deporte, que harán que Toki salte muchísimo más alto de lo normal. También podremos recoger monedas, que nos darán vidas extra al llegar a 50, frutas que incrementarán nuestra puntuación o relojes que aumentarán el tiempo disponible para finiquitar cada zona. El disparo clásico de *Toki*, esa bola blanca parpadeante capaz de eliminar a cualquier enemigo, se ve potenciada por los distintos disparos mejorados que irán apareciendo durante el recorrido. Así descubriremos el doble disparo, con varias bolas que salen girando desde la boca de Toki, el disparo recargado, que añadirá una barra de potencia al marcador inferior de la pantalla, el triple disparo, que cubrirá los ángulos de 45 grados superior e inferior; la llama de fuego, que podremos mantener activa dejando pulsado el botón de acción (siempre que estemos parados), o la vulgarmente conocida como bola gorda, un único disparo devastador para la mayoría de enemigos. Toki tendrá oportunidad de demostrar lo buenos que son los primates nadando, ya que los diseñadores disponen de varias zonas de agua en las que, gafas de buceo mediante, el mono tendrá que deshacerse de cualquier amenaza subacuática moviéndose en todas las direcciones, como si de un shoot 'em-up se tratara. Sin embargo, y como se enfatizaba antes, no es difícil confirmar tras un par de partidas al juego que el énfasis de los diseñadores se ha centrado más en las plataformas que en la acción. Toki puede eliminar a sus enemigos no solo disparándoles, sino saltando encima de ellos (a algunos habrá que pisotearlos insistente- »

Intro

Miho y Toki tienen una idílica vida hasta que el brujo Vookimedlo decide secuestrar a la muchacha y retenerla en su palacio. No contento con eso, proferirá un encantamiento sobre el héroe, convirtiéndolo en un inofensivo primate... o eso al menos cree él.



Fases

Seis zonas son las que separan a Toki de su amada Miho, seis recorridos llenos de plataformas, enemigos y trampas que sortear si queremos completar el rescate.



Fase 1: Laberinto de cuevas

La adaptación a nuestro nuevo cuerpo y habilidades debe ser inmediata, ya que no somos bienvenidos en la jungla. Aquí descubriremos que podemos usar los chorros de agua como apoyo.





Fase 2: Lago Neptuno

Escalaremos el pozo en el que nos encontramos para llegar a la primera zona de agua del juego. Será nuestro primer encuentro con la fauna marina, tan peligrosa como la de tierra.







Fase 3: Cavernas de fuego

La lava se convierte en el principal enemigo de este nivel, en el que tendremos que eliminar a diversos enemigos que nos darán llaves para poder seguir avanzando.









Fase 4: Palacio de hielo

Plataformas que desaparecen al pisarlas y una nueva zona de agua son los principales peligros de esta fase, en la que Toki pasa gran parte escupiendo fuego, pero sin derretir nada a su paso.





Fase 5: Jungla oscura

Llega la noche a la jungla, y con ella nuevos y letales enemigos. Los fosos de pinchos y los saltos en liana pondrán a prueba nuestra habilidad ajustando al milímetro nuestros movimientos.







Fase 6: Palacio dorado

Monos con armadura son los guardianes de esta fase final. La zona de transporte en patín previa al enfrentamiento final es sencillamente letal. Solo se puede continuar dos veces en este nivel.





Jefes finales

Guardianes de las distintas zonas que Toki deberá atravesar hasta llegar al palacio de Vookimedlo, estos amenazantes enemigos parecen más fieros de lo que pintan en un principio. Mostrarán su barra de vida.



HERBAMO



IVOR



TIMAGON



GARNIDARE



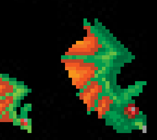
WEBSTAMITE



SHARTOESI



KILLER HARNAS



FLYING SHARDU

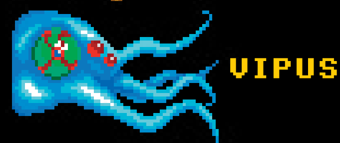
THORPEDO



WOBALIN



SHOSHANU

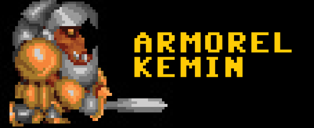


VIPUS



KALGATROBE

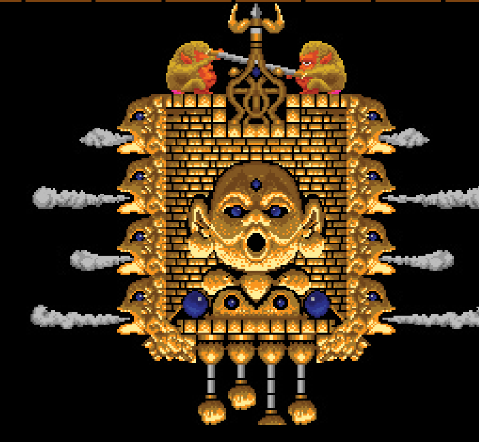
BELLZADOR



ARMOREL KEMIN



GALARTOR



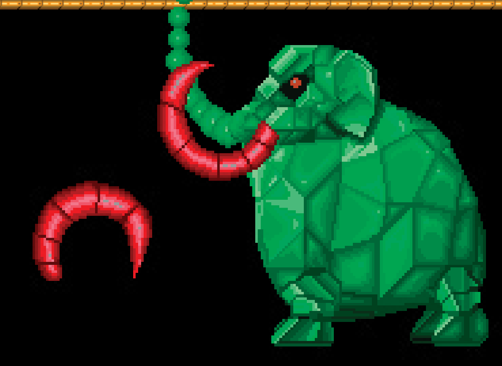
GATE OF MOORNAH

Una máquina infernal con dos claras amenazas: poleas inferiores y chorros de vapor. Una vez eliminados los monos no será un gran peligro.



NEPTUNA

Segundo y último jefe intermedio del juego. Nos enfrentaremos a él en la zona acuática de la segunda fase, donde el mapeado no nos favorece. Esquívale y ataca por la espalda.



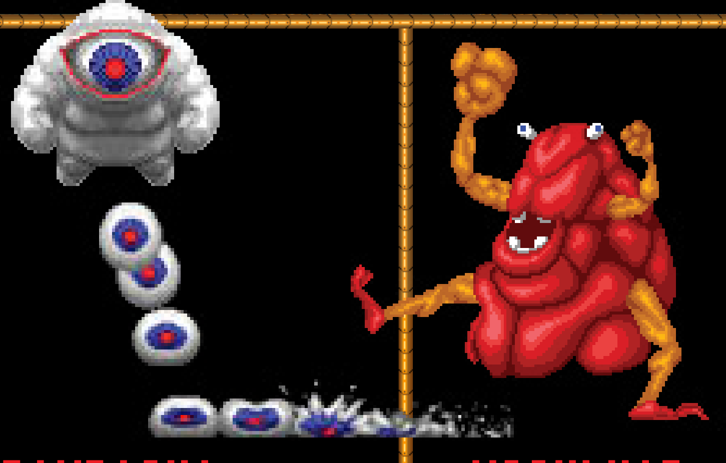
ZORZAMOTH

Este mamut prehistórico pretenderá aplastarnos bien con su trompa, bien con sus colmillos bumerán. Sus pies son su talón de Aquiles, así que dispara rápido.



BOLORAGOG

La reina de los primates Geeshergam nos espera al final de la primera fase para lanzar contra nosotros unas cuantas oleadas de estos agresivos monos. Si llegamos a esta lucha con el casco de futbol americano y la golpeamos con él quedará paralizada.

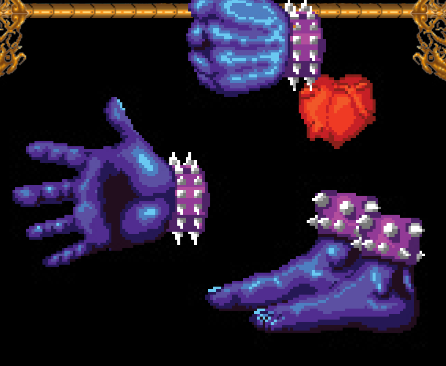


RAMBACHA

Una mezcla entre un cíclope y la mascota de Michelin. Pronto demostrará que no solo tiene un ojo, lanzando unos cuantos de ellos, que rebotarán para intentar alcanzarnos.

MOGULVAR

La hormiga gigante intentará aplastarnos con uno de sus eructos de piedra, un BURP de cuatro letras letal para nuestra cabeza.



BASHTAR

La mano que se llevó a Miho viene acompañada de su par, de dos letales pies y de un corazón, el cual tapará insistentemente ya que es su punto débil.



VOOKIMEDLO

El brujo se tranformará en esta bestia de cuello extensible y manos veloces en el enfrentamiento final del juego.



Pasión por la conversión

Toki tuvo distintas adaptaciones con dispares resultados.



Atari Lynx

Respeta bien el original, incluyendo todas sus fases. Su acabado gráfico dista mucho del arcade, pero explota a la perfección el potencial de la portátil.



Amiga

La versión que más se acerca a la propuesta original es la más jugable de todas las aparecidas para ordenadores.



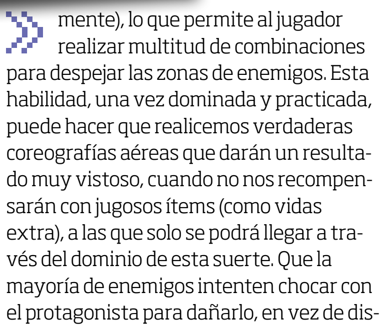
Commodore 64

Un port más que digno del original, aunque no incluya todas las fases del juego y su música sea un martirio. Se puede optar por escuchar sólo los efectos de sonido.



Atari ST

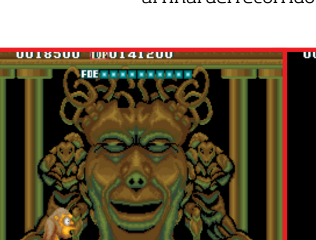
Muy similar a la de Amiga, con gráficos algo más deslucidos pero con mejor música.



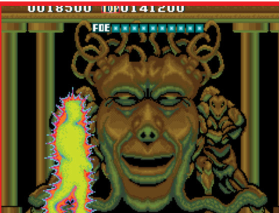




mente), lo que permite al jugador realizar multitud de combinaciones para despejar las zonas de enemigos. Esta habilidad, una vez dominada y practicada, puede hacer que realicemos verdaderas coreografías aéreas que darán un resultado muy vistoso, cuando no nos recompensarán con jugosos ítems (como vidas extra), a las que solo se podrá llegar a través del dominio de esta suerte. Que la mayoría de enemigos intenten chocar con el protagonista para dañarlo, en vez de disparar proyectiles, es otro detalle que ahonda en esta idea. *Toki* basa su jugabilidad en la repetición y en su creciente curva de dificultad, que permite al jugador memorizar y aprender las estrategias clave para superar cada nivel y así poder avanzar, cada vez un poquito más, hasta llegar al final del recorrido. No es un juego especialmente largo, pero requiere un esfuerzo y pericia más que suficientes como para considerarlo un gran reto. Su éxito fue tal que no tardarían en llegar diferentes conversiones para ordenadores y consolas de la época, siendo varias las compañías a cargo de estos ports. Ocean se ocuparía de las versiones para ordenadores de 8 y 16 bits, Commodore 64, Atari ST y Amiga, con diferentes resultados. Taito sería la encargada de las versiones de consola que aparecieron para Lynx y para Famicom/NES. Todas ellas respetan el original hasta donde la

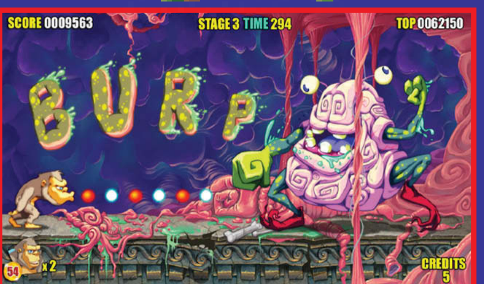












¿Cancelado?

El proyecto de Golgoth Studios proponía un renovado aspecto gráfico que haría las delicias de los que disfrutaron en su día con el Toki original. Después de varios años sin noticias mucho nos tememos que tendremos que seguir soñando con este vistoso remake.

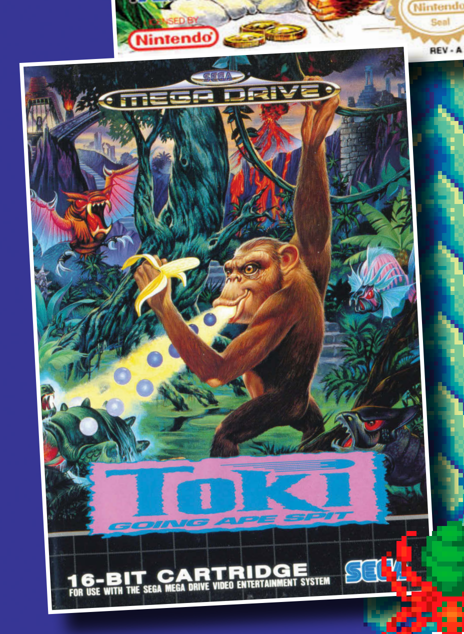


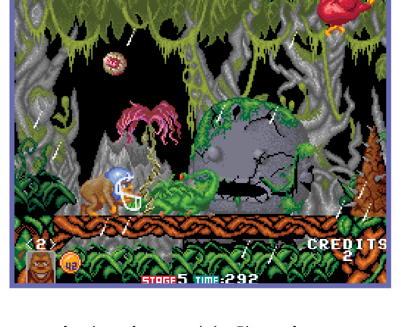
Famicom/NES

Respeta el desarrollo original, pero introduce una barra de energía para reducir la dificultad del juego. El diseño del mono es horrible.

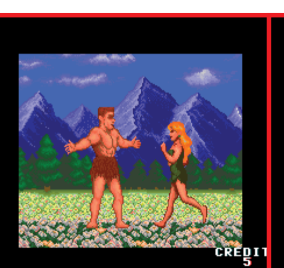
Mega Drive

SEGA opta por hacer su propio juego, con niveles que solo transcurren en la selva y con una paleta de colores demasiado oscura.



tecnología se lo permitía. Sin embargo SEGA consiguiría la licencia de TAD para crear su propia versión en Mega Drive. El resultado es un juego distinto que no sigue el desarrollo del original, y que incluye nuevos niveles y jefes finales como un submarino monesco. También cambian los nombres de personajes y enemigos del juego, a excepción del mono protagonista, obviamente. No fueron estos los últimos intentos de mantener con vida a *Toki* más allá de los salones recreativos. Se planearon versiones para Amstrad, Spectrum y hasta Atari 7800, todas finalmente canceladas. Sin embargo el interés por el juego del mono sigue vigente hoy en día, algo que se comprueba con su reciente lanzamiento para dispositivos iOS, o gracias al remake que la gente de Golgoth Studios planea llevar a cabo. El proyecto, anunciado en 2009 para todas las plataformas de descarga actuales pasó el corte de Greenlight -y por tanto, la aprobación de los usuarios de la plataforma Steam- en 2013, pero desde entonces poco más se ha sabido. Mucho nos tememos que difícilmente verá la luz, pero no deja de ser un ejemplo más del poso que el *Toki* original dejó en una generación de jugadores.













EL VIDEOJUEGO

Marçal Mora

Del LED al píxel portátil en cuatro saltos

EN TUS MANOS

Hoy día están por todas partes. En el metro, en el parque, en el sofá de tu casa. Las partidas en consolas portátiles (o en el teléfono móvil) se han convertido en parte de nuestras vidas, a veces sin tan siquiera ser conscientes de ello. Pero eso no siempre fue así. Volvamos atrás, más allá de 1989, para revisar el nacimiento de la consola portátil antes que llegase la que lo cambió todo: Game Boy.



La historia del videojuego empieza a mediados del siglo XX y lo hace ligada a grandes equipos electrónicos desde que Higinbotham decidió diseñar *Tennis for Two* como una curiosidad exótica para una feria del Laboratorio Nacional de Brookhaven o desde que un grupo de estudiantes preparó Spacewar! en un mastodóntico PDP-1 del MIT en 1962. Que en menos de una decena de años ya existiría una consola doméstica (Odyssey) o que en una veintena las consolas portátiles serían una realidad podría parecer ciencia ficción y, en parte, lo es. La evolución tecnológica del medio no tan sólo ha sido imparable y aplastante, sino que se ha llevado por delante cualquier otra perspectiva.

Pero el caso de las consolas portátiles es curioso porque no nacen de sus hermanas mayores, las consolas de sobremesa, ni de sus parientes lejanas, las máquinas recreativas. Las consolas portátiles tienen un origen mucho más humilde y matemático: las calculadoras. Así, es prácticamente más adecuado trazar el origen del entretenimiento electrónico portátil en el ábaco que en *Pong*. El ábaco, inventado más de 2000 años antes del supuesto nacimiento de Cristo, que evolucionaría a la calculadora mecánica ya entrado el siglo XVII. Las calculadoras electrónicas, no obstante, no aparecen de forma extendida hasta bien entrados los 70, gracias a la sinergia con la evolución de la informática. La historia de las calculadoras es apasionante -también por la gran influencia de los países de la órbita soviética- pero no es el objeto del presente artículo, así que saltaremos de las pesadas primeras calculadoras (a base de transistores) directamente al invento del primer microprocesador de Intel: el 4004. Junto a una pantalla de LEDs, se usó entre muchas otras aplicaciones para la primera calculadora realmente de bolsillo, la Busicom LE-120A "HANDY-LE".

Ese primero y todavía caro aparato marcó el camino a seguir para un sinfín de sucesores e imitadores, desde Texas Instruments a Sharp, pasando por Brother, Canon, Casio, HP y Minolta, por citar unas cuantas. Incluso Sinclair tuvo su línea de calculadoras manteniendo siempre el bajo coste como buque insignia. En común, una batalla permanente para reducir el tamaño, el peso, el consumo y el número de componentes, así como pantallas de brillantes rojos o azules LED, algo que no cambiaría hasta finales de la década y que también es mucho más importante de lo que parece a simple vista para las consolas portátiles con la popularización de los LCD.

Pero sigamos con nuestros LEDs. Y frenemos a mitades ya de los 70, cuando el precio de las calculadoras había ya bajado de forma tan drástica que prácticamente todo el mundo tenía o quería una. Ese boom de la calculadora de bolsillo llegó también al cerebro de un visionario, uno de los primeros nómadas de la industria, director de marketing de la división de juguetes de Mattel en 1976: Michael Katz. Katz fue con su visión a Richard S. Chang (incorrectamente referenciado como Channing en Replay, de Tristan Donovan, y como Cheng en la Wikipedia), director de diseño. ¿Podrían desarrollar un juego portátil con la tecnología de esas ya populares calculadoras? El primer prototipo, desarrollado por él mismo y George J. Klose (según la patente US4162792A), consistía en sortear obstáculos en forma de luces LED que venían hacia el jugador. A partir de esa mecánica se diseñaron dos juegos, uno de carreras y otro de fútbol americano, que iban a cambiar el mundo por sorpresa.

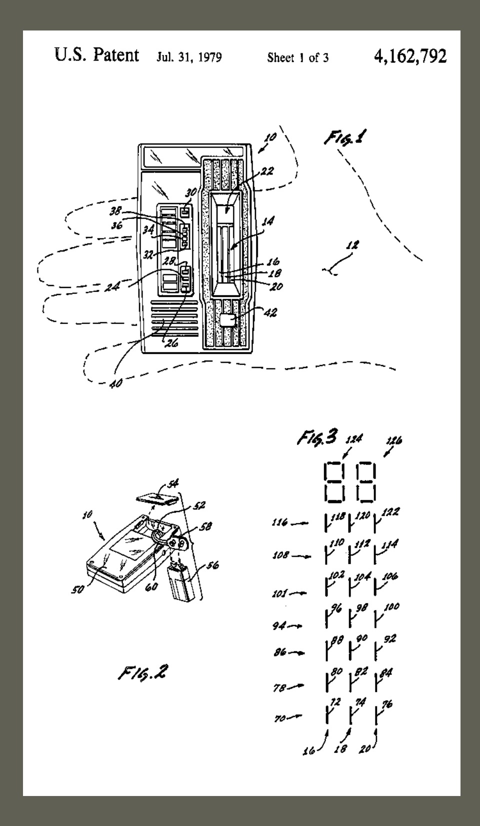
MATTEL ELECTRONICS

Así fue como en Navidades de 1976 llegó a las estanterías el primer juego electrónico totalmente digital de la historia, en forma de simulador de Fórmula Uno, Indy, Nascar o lo que uno quiera imaginar. *Auto Race* vendió centenares de miles de unidades con una pequeña y ligera máquina que representa un coche con un segmento iluminado y cuyos sonidos se limitan a beeps y un (realista) rugido de motor. La circuitería interna se limita al rediseño de un chip de calculadora para iluminar la matriz de LEDs según determine un programa escrito en ensamblador (Mark Lesser, de Rockwell, fue el programador) y ocupando menos de 512 bytes. El sonido se genera con una única salida dirigida a un altavoz piezoeléctrico.

El coche empieza en la parte inferior de la pantalla y avanza hacia la parte superior, teniendo que evitar en el camino los vehículos que aparecen en dirección opuesta mientras maniobra en tres carriles diferentes. Chocar no termina el juego, sino que arrastra al jugador hacia el inicio. El objetivo es completar cuatro vueltas (es decir, llegar cuatro veces a la parte superior de la pantalla) en el mínimo tiempo posible y siempre antes de que el contador llegue a los 99 segundos que tiene como máximo. Por si fuese poco, el coche tiene cuatro marchas, que básicamente cambian la velocidad, así que nosotros vamos más rápido pero los oponentes también. ¿Imaginan los piques en el patio de colegio? A Europa llegó cambiado en 1980, en forma de *Ski Slalom* y con el sentido de movimiento invertido.

El fenómeno se multiplicó con la llegada del segundo juego de la serie, *Football*. Fútbol americano, claro. La fiebre llegó a tal nivel en junio de 1977 que el juego estuvo continuamente agotado, como si fuese una NES Classic Edition en 2017. A *Football* le siguieron toda la retahíla de deportes típicamente americanos (*Baseball*, *Basketball*, *Hockey* y... *Missile Attack*) pero también un guiño al viejo continente con la aparición de *Soccer* en 1978. El éxito de estos pequeños artilugios tuvo como consecuencia la fundación de Mattel Electronics.

Dignos de mención son también otros ejemplares destacados, empezando por *Little Professor*, de Texas Instruments, que fue lanzado meses antes que *Auto Race* y que es una calculadora inversa: ella hace las preguntas y el usuario debe calcular la respuesta. Siendo el primer juguete educativo y electrónico de la historia sería candidato a decano pero su propósito principal no era el entretenimiento sino el cálculo mental. Podríamos también hablar de *Simon* y *Touch Me*, ambos de 1978, el primero hijo de Ralph H. Baer y el segundo de Atari, aunque tanto uno como el otro surgen del arcade original de la misma Atari.



[↑] **La patente US4162792A desprende romanticismo y es claramente parecida al producto final.**
Fuente: United States Patent and Trademark Office.

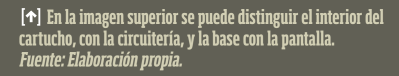
MB MICROVISION

Hasta 1979, un juguete electrónico portátil sólo significaba un conjunto de puntos rojos que representaban a jugadores u otros elementos hasta donde la imaginación alcanzaba. Cada máquina, además, contenía un único juego. Eso fue hasta 1979, cuando, diez años adelantada a su tiempo, llegó la MicroVision de MB, diseñada por Jay Smith, que también diseñaría más tarde otro aparato futurista: la Vectrex. La idea era tan genial como original: un aparato compacto que permitiese ser jugado en cualquier sitio y que dispusiese de cartuchos intercambiables (como la Atari 2600 que copaba el mercado). Lamentablemente, la tecnología no estaba suficientemente madura todavía.

La MicroVision es la primera consola portátil en usar cartuchos. En realidad es un poco más complejo, puesto que los cartuchos la usan a ella, que sólo contiene la pantalla; la CPU está integrada en todos y cada uno de los cartuchos. El control se realiza mediante un dial giratorio y una serie de botones. La pantalla es LCD y usar una tecnología todavía cara y novedosa tenía sus riesgos: una matriz de tan sólo 16x16 puntos hacía que las posibilidades de juego fuesen muy limitadas. Además, el ghosting era terrible.

Tales limitaciones y sólo dos años de vida hicieron de la MB MicroVision una consola de pocos juegos: una docena en total, limitados a ocho en Europa. De hecho, el último de todos ellos, *Super Casse Brique* o *Super Blockbuster*, sólo fue lanzado en Francia y Alemania. Un artilugio elegante y curioso, cuya mayor influencia va más allá de la propia consola. Y es que, en una historia que no ha salido a la luz hasta fechas recientes, Satoru Okada (ex-director del R&D1 de Nintendo post-Yokoi y que trabajó con el maestro desde 1975) pone a la MicroVision como la influencia real para Nintendo, madre de las Game & Watch y abuela de la Game Boy.

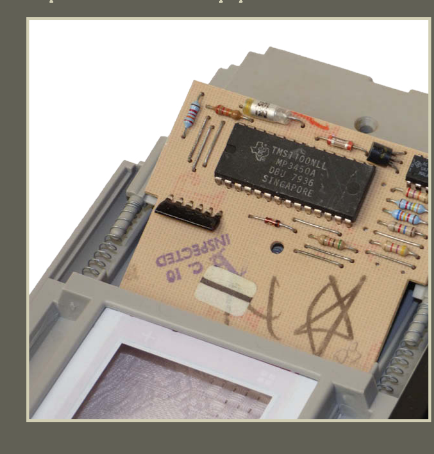
«El evento que realmente dio luz a las Game & Watch fue cuando pudimos poner nuestras manos encima de una MB MicroVision. [...] [Al estudiar sus limitaciones] pensamos: "¿Por qué no tener un único juego por máquina pero al menos con buenos gráficos?" Usar la pantalla de una calculadora se convirtió en evidente. Así nacieron las Game & Watch. [Gunpei] Yokoi diseñaría los juegos y yo me encargaría de la parte técnica».



[↑] En la imagen superior se puede distinguir el interior del cartucho, con la circuitería, y la base con la pantalla. ***Fuente: Elaboración propia.***

[↓] Detalle del circuito electrónico que contiene el juego, con la cubierta de protección abierta. ***Fuente: Elaboración propia.***

[↓↓] Dadas las limitaciones, los juegos terminan siendo muy parecidos entre ellas. Flipper, en la imagen, intenta representar un pinball. ***Fuente: Elaboración propia.***





[←] Detalle de la caja original; edición francesa, en este caso, junto al juego incluido de serie. ***Fuente: Elaboración propia.***



[↓] Algunas cubiertas, como la de Shooting Star, son coloridas y vistosas.
Fuente: Elaboración propia.





GAME & WATCH

Tras este giro volvemos a la historia que se cuenta tradicionalmente sobre las Game & Watch, esa en la que Yokoi, sentado en un tren, ve a un asalariado en el tren matando el tiempo jugando con una calculadora y tiene su brillante idea. La realidad, no obstante, parece indicar que esa visión existió pero que se limitó a reconocer una necesidad: que los adultos tuviesen una forma de pasar el tiempo muerto con un juguete discreto. Aunque se haya perdido en el relato, no hay que ir hasta el propio Okada para clarificar este punto; el propio Yokoi reconoció que el concepto de un juego en pantalla LCD no se le ocurriría hasta más tarde… y no a él, sino a Yamauchi, presidente de Nintendo. Yokoi tendría la oportunidad de comentar su idea al presidente para rellenar el silencio mientras le hacía de chófer sustituto, sin llegar nunca a mencionar nada más allá de un juguete. La casualidad hizo de Celestina, no obstante, y quiso que ese mismo día Yamauchi estuviese sentado en una reunión con el señor Saeki, presidente de Sharp. Una semana después, ambos entraban al despacho de Yokoi con el que se convertiría en su nuevo proyecto, que terminaría con la aparición de las Game & Watch.

El interés de Sharp no es casual. Uno de los principales fabricantes de pantallas LCD, creadores de la primera calculadora LCD de bolsillo, la Sharp EL-805, estaba viviendo la saturación del mercado. Dominaban la tecnología pero los costes y los precios estaban bajando en picado. Quizás esa bajada de rentabilidad forzase a Sharp a buscar otras vías para ocupar sus recursos, líneas e ingenieros, o quizás simplemente vio una oportunidad de oro para reforzar su posición estratégica con Nintendo, pero es cierto que la implicación de la compañía nipona fue total desde el primer momento.

El desarrollo de las Game & Watch es una historia mucho más larga y llena de matices, que se puede encontrar en el segundo volumen de La Historia de Nintendo. A lado de la aportación de Sharp es interesante añadir la vital aportación de un joven Satoru Okada, el primer ingeniero eléctrico en condiciones de Nintendo, de quién surge la idea de usar el propio procesador de las calculadoras, pudiendo así crear programas propios para ellas. La idea inicial incluía tres variantes del mismo juego por máquina, pero la complejidad de la tarea con recursos tan limitados en pantalla terminó derivando en el uso del tercer modo como reloj y alarma. Parece algo sin importancia pero, en realidad, se convirtió en uno de los puntos fuertes de las mismas; un reloj digital costaba por aquel entonces más que una Game & Watch, que a su vez era también un juego.

El principio de funcionamiento es simple: el programa transmite señales a los segmentos decidiendo cuales se activan, como en la calculadora. La diferencia radica en que aquí los segmentos no son partes de un número sino sprites. Así se logran personajes nítidos en un fondo dibujado, impreso en las propias láminas de la máquina. La primera Game & Watch fue *Ball*, lanzada en abril de 1980. Hasta 60 modelos distintos terminaron apareciendo, algunas con personajes icónicos de Nintendo e incluso de Disney, otras como premios especiales de determinadas competiciones. Algunas planas, otras con doble pantalla -de donde se inspira la Nintendo DS- y cuatro de sobremesa. Hasta hay dos que juegan con el color. *Mario the Juggler*, en 1991, cerró un ciclo de 11 años de Game & Watch en un juego muy similar al primero, *Ball*. Por el camino dejaron grandes inventos (la cruceta direccional en *Donkey Kong*), un personaje a reivindicar (Mr. Game & Watch) y trabajadas adaptaciones de grandes franquicias (por ejemplo, la máquina de *The Legend of Zelda*).

Sin las Game & Watch, Nintendo no sería la potencia mundial indiscutible en consolas portátiles de principio a fin. Sin las Game & Watch, Game Boy no habría visto la luz, y menos con sus especificaciones técnicamente anticuadas. Pero, siendo justos, Game Boy no aprendió únicamente de MicroVision y de las Game & Watch, sino que también lo hizo de una vecina mucho más cercana: la Game Pocket Computer de Epoch.

[↓] Varios modelos de Game & Watch acompañan estas líneas. La penúltima de todas ellas, Zelda, llegó en 1989. Fire fue de las tempranas, la cuarta, en la serie Silver (1980), pero fue reeditada en Wide Screen (1981), como la de la imagen. Y Donkey Kong, la segunda de las multi-pantalla (1982), incluye una de las innovaciones más importantes de la historia: la cruceta direccional. *Fuente: Elaboración propia.*

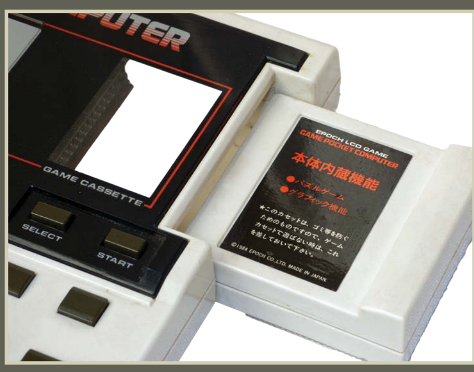
EPOCH GAME POCKET COMPUTER

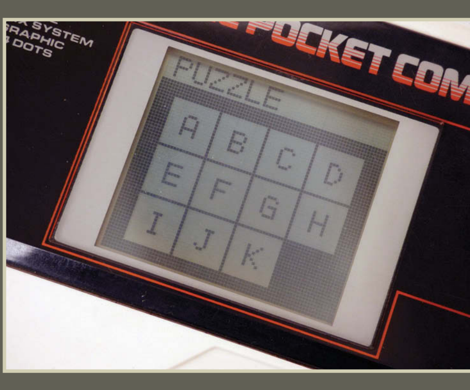
La Game Pocket Computer es un caso curioso; una consola avanzada para 1984, que multiplicaba la resolución de la MicroVision hasta los 75x64 píxeles, pero para la que salieron tan sólo cinco juegos y cuyo fracaso fue total. Fabricada por uno de los gigantes del juguete japonés, Epoch, usaba una pantalla de matriz de puntos y cartuchos intercambiables, un controlador direccional circular y seis botones.

Era de esperar que fuese mucho más avanzada que la MicroVision (al fin y al cabo, es cinco años posterior) pero lo sorprendente es que esté, en algunos aspectos, incluso por encima de la Game Boy, aparecida cinco años más tarde. En particular, su CPU NEC es más rápida que la de la Game Boy e incluso tiene una autonomía mucho mayor. La consola es demasiado grande, pero la sorpresa salta al descubrir que su interior está mayormente vacío, con lo que podría haber sido mucho más pequeña. Sea como sea, la Game Pocket Computer, también conocida como Pokekon, fue un fracaso sin paliativos, aún siendo lo suficientemente potente como para dar una experiencia gráficamente similar a la de la Atari 2600, como referencia.

Los cinco juegos (y seis cartuchos) para ella son relativamente simples. *Mahjongg*, *Reversi* y *Sokoban* han estado en tantas consolas que ya hemos perdido la cuenta y, como es de esperar, las mejores versiones no se encuentran en una consola con menos de cien píxeles por lado. *Block Maze* es más original, con un laberinto en el que hay que colocar varias piezas en sus respectivos sitios, pero su velocidad es tan sumamente lenta que destroza la experiencia. *Astro Bomber*, por su lado, es quizás lo más "espectacular" del sistema, aunque sea poco más que un limitado clon de *Scramble*. Y, por último, un cartucho de sistema, que contiene un minijuego de puzle (el típico deslizante con un espacio libre para mover las piezas) y un programa de dibujo más simple que *Microsoft Paint*, muy parecido a los que podemos encontrar en las calculadoras gráficas.











[↑↑↑] Uno de los programas incluidos en el cartucho de sistema es un editor gráfico. *Fuente: Elaboración propia.*

[↑↑] Los cartuchos se insertan en la ranura lateral, con una práctica ventana que muestra el contenido. *Fuente: Elaboración propia.*

[↑] El otro programa del cartucho de sistema es un puzle deslizante sin más historia. *Fuente: Elaboración propia.*

[←] La Pokekon junto a su caja y su manual de instrucciones. *Fuente: Elaboración propia.*



EL LARGO CAMINO HASTA LA GAME BOY

Entre 1982 y 1989, también tendríamos que hablar de otros participantes. Las máquinas LCD que funcionaban con energía solar de Bandai, por ejemplo. Los famosos y conocidos tabletop de Gakken, como *Space Galaxy*. Las máquinas de Grandstand. Las imitaciones de Game & Watch de los mercadillos. Una miríada de aparatos que llenaron un vacío que no se vio cubierto hasta 1989, con la llegada de Game Boy y Atari Lynx.

Es interesante, no obstante, pararse un momento y pensar en lo visto y en lo que llegó. Los años que pasaron entre la Pokekon y 1989 sirvieron para que tanto Nintendo como Epyx desarrollaran sus proyectos para la siguiente generación de portátiles. Epyx terminó absorbida por Atari (y es por eso que Lynx fue de Atari y no de otra compañía), pero en ese proceso de búsqueda de comprador Lynx fue mostrada a Nintendo. Y, sin embargo, Nintendo siguió sin considerar el color entre sus planes.

Por un lado, Nintendo; planeando primero su Game Boy como una mera sucesora de las Game & Watch, hasta que Satoru Okada tomó cartas en el asunto, sobreponiéndose a un titán como Gunpei Yokoi. Una consola con 160x144 píxeles, cuadruplicando, grosso modo, la resolución de la Pocket Game Computer, pero manteniendo su carácter monocromático (con cuatro tonalidades de gris, eso sí). Un procesador de 8-bit y concesiones técnicas reducidas al mínimo para que, con cuatro pilas, la autonomía se acercase a las 20 horas. Por otro lado, la Lynx; un portento técnico, a caballo entre los 8 y los 16 bits pero más próximo a lo segundo, una pantalla con una resolución similar (aunque algo más reducida por su carácter panorámico) pero con una paleta de 4.096 colores, 16 simultáneos por línea. Tal era su potencia técnica que su consumo se disparaba y seis pilas no resistían más de cuatro o cinco horas. El caso de la Lynx es paralelo y aplicable también a la Game Gear y a la PC Engine GT, aparecidas un año más tarde.

El resto de la historia es de sobras conocido. Si no lo conociésemos tan bien podría parecer contradictorio que una consola que nació anticuada en 1989 dominase el mercado hasta 1998, con la aparición de su propia sucesora, la Game Boy Color, que no tan sólo podríamos comparar con la misma Lynx o sus otras competidoras sino que en algunos aspectos estaría todavía por detrás. No sería hasta 2001, con Advance, que quedaría obsoleta de verdad. Podría parecer también contradictorio que una consola como Lynx, moderna a rabiar, necesitase una revisión (Lynx II) tras un año en el mercado. Pero historias como estas traen valiosas lecciones y es que, obviando por un momento marketing, campañas, juegos y casualidades, podríamos extraer una interesante conclusión: la consola que salió ganando fue la que miró hacia atrás y aprovechó lo bueno y aprendió de lo malo. La Game Boy, reflejándose en las máquinas de Mattel, la MicroVision, las Game & Watch y la Pokekon, construyó sobre el conocimiento obtenido y acertó de pleno. El resto, cegado por las nuevas tecnologías y las estimaciones o perspectivas de futuro, fracasaron a todo color con características supremas sobre el papel pero sin probar previamente. El nuevo conocimiento se construye sobre el previo. El éxito, quizás, también.

[↓] **Las LCD Solarpower eran máquinas muy parecidas a las Game & Watch, fabricadas por Bandai a partir de 1982, cuya principal diferencia radicaba en su alimentación, obteniendo la electricidad necesaria para funcionar a través de la energía solar.** ***Fuente: Histórico de eBay.***



[↗] **De Auto Race a la Atari Lynx la evolución parece imposible, pero máquina a máquina se fueron poniendo los peldaños para que la consola portátil pasase a formar parte de nuestras vidas.** ***Fuentes: Elaboración propia (Auto Race), Nintendo (Ball) y Evan Amos (MicroVision y Atari Lynx).***

[→] **Las comparaciones entre Game Boy y Lynx son odiosas, aunque para ser justos la imagen compare Tetris (1989) con un desarrollo mucho más tardío para la Lynx: Zaku (PenguiNet, 2009).** ***Fuente: http://www.atari.io/atari/atari-lynx/***




GAME & WATCH
LEFT
RIGHT
GAME A
GAME B
TIME


microvision
BLOCK BUSTER
BALLS
SCORE
BALLS
SPEED
PADDLE
GO


LYNX
ON
OFF
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
ATARI


DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
SCORE
351036
LEVEL
20
LINES
554
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
B
A
LYNX
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
ATARI

RetroSpoiler



COMIX ZONE

Compañía: **SEGA**

Desarrollador: SEGA Technical Institute

Versión: **Mega Drive**

Año: **1995**

Llegó casi al final, con Mega Drive agotando ya su vida útil en el mercado, pero no por eso pasó desapercibido para los que todavía seguían pensando en 16 bits. Este brawler de SEGA, obra del estudio americano STI, apabullaba gracias a su factura técnica, su original argumento y por sus amplias posibilidades de juego. Multitud de movimientos, objetos, caminos y enemigos conformaban un título tremendamente llamativo que, aunque extremadamente corto, es de los más originales, vistosos y recordados del catálogo de la consola.

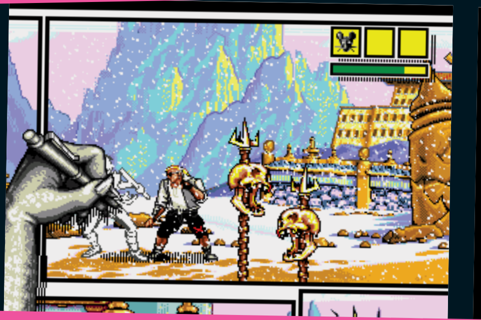


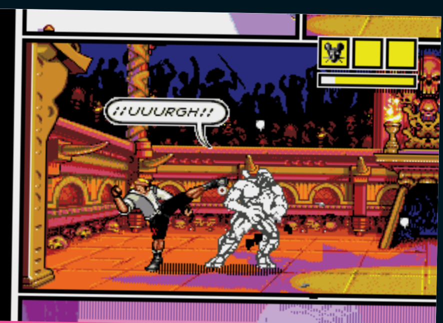








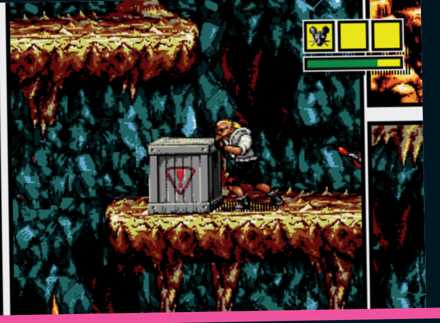


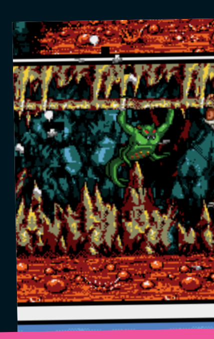




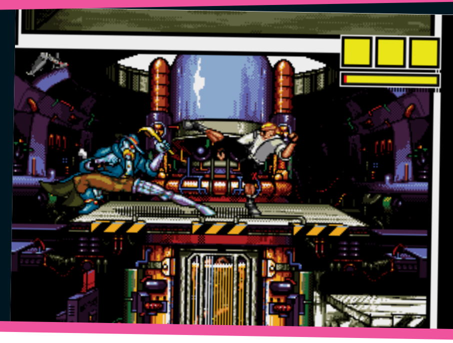








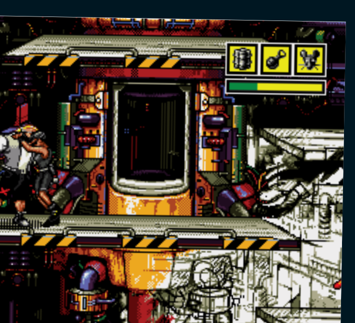








El dibujante de comics Sketch Turner jamás se hubiera imaginado dentro de sus propias viñetas, hasta que el villano de su nuevo cómic decide tomar su lugar como guionista con la intención de acabar con su creador.







...el final

Turner regresa al mundo real acompañado de Alissa. Bueno, eso siempre que acabes con Mortus rápidamente, si no la chica se ahogará y el final será distinto...



Un futuro poco halagüeño

John Tones

En esta nueva sección seguimos desenterrando los tesoros más ignotos de las coin-ops. Hitos que pasaron desapercibidos, oscuras rarezas y arcades casi olvidados que merecieron mayor recuerdo.

No sabemos qué extraño sadismo imperaba en las oficinas de Capcom en los ochenta, pero lo de los juegos de la casa en esta época no es normal. Solo un año después de su infernal *Ghosts'n Goblins*, Capcom presentaba esta aventura post-apocalíptica que dejaba las peripecias de Sir Arthur en ridículo. Si aquello era una prueba de memoria, resistencia y suerte solo para los jugadores más aguerridos, este *Trojan* llevaba las cosas algo más allá. El resultado es un juego infinitamente menos complejo, carente del hipnótico encanto de aquel, pero incluso más difícil: enemigos más resistentes y agresivos, movimientos más limitados, armamento mucho más escueto... una auténtica pesadilla que condenó al juego al ostracismo, pero al que merece la pena volver ocasionalmente. La aventura de *Trojan* puede dejar llorando en una esquina hasta al retrojugador más experimentado, pero precisamente por eso, superar cada uno de los seis niveles que lo componen es inmensamente satisfactorio.

Sin duda, el aspecto más atractivo del juego es su ambientación en un futuro posiblemente post-nuclear, en el que las bandas campan con total libertad. Nuestro hombre es un guerrero que pretende enfrentarse al jefe de todos ellos, un experto espadachín que atiende al nombre de Achilles. Algunas fuentes proponen como entorno de este enfrentamiento una especie de competición por convertirse en el gladiador definitivo del futuro, pero nada de ello es oficial: *Trojan* es un yo-contra-el-barrio futurista típico y sin mayor justificación argumental. Nuestro héroe cuenta con parco armamento a su favor: un escudo capaz de

Compañía: **Capcom**
Género: **Acción**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **1986**
CPU: **3xZ80 @ 3 MHz**

Macarras del siglo XXI
Unos cuantos flyers y carteles de Trojan, donde queda bien patente cierta estética de futurismo freak de tebeo, más incluso de lo que denotan los propios gráficos del arcade, mucho más concisos y sobrios.

[↑] En las últimas fases nos iremos encontrando casi continuamente enemigos finales de niveles ya superados.

[←] Los puñeteros lanzadores de flechas con ballesta desde las alcantarillas, entre los enemigos más difíciles de esquivar.



FASES

El futuro está complicado, pero en el caso de Trojan, lo está hasta un grado excesivo. Como muestra, este paseo por todas las fases del juego, donde se aprecian los obstáculos, trampas y jefes finales repartidos por el duro camino hasta convertirse en el gladiador más respetado.



1. Malas calles

Nuestra odisea arranca en las ruinas post-desastre de lo que un tiempo atrás fue Nueva York (mirad el Edificio Chrysler ahí al fondo). Entre drugstores derruidos, solares y edificios que se caen a cachos, habrá que enfrentarse a los enemigos básicos del juego: el pesado de la maza, el gladiador lanzacuchillos, el alcantarillista de la ballesta y dos final bosses: los hermanos Mamushi y Iron Arm, que hace un boquete en un muro en la más pura tradición *Double Dragon*.



2. Vámonos al campo

Siguiente etapa: el campo. Como la Abuelita Paz o Anacleto, Capcom decide mandar a su héroe a pastar en un entorno pedregoso, lleno de cuevas, rocas y nuevos enemigos: lanzadores de ballestas desde las alturas, enanos voladores con misiles y dos jefes peliagudos y muy feos: Armadillon el hombre-tortuga y el agilísimo Goblin.



3. Fase subterránea

El scroll se torna vertical en los descensos por una base subterránea también hecha cisco. Hacen su irritante aparición las arañas, enemigos débiles pero letales. Los jefes van armados hasta los dientes: Muscular con una maza y una armadura que mete miedo y Trojan, el clásico enemigo igual que el héroe, con escudo, espada y movimientos calcados, pero peor peinado.

START

4. Más hormigón

Suponemos que en los abismos: a kilómetros bajo tierra, la fase sigue avanzando, recuperando de nuevo el scroll lateral. La dificultad se hace prácticamente insostenible con la cita puntual de prácticamente todos los jefes finales vistos hasta ahora y cierta estructura laberíntica que obliga a desandar pasillos entre gemidos de desesperación.



5. La base secreta de estreno

El único decorado del juego que no está hecho mistos es esta futurista base subterránea, bien pulcra y limpita que recupera el scroll horizontal del tercer nivel. De nuevo estamos ante pisos estrechos, rebosantes de enemigos y que permiten poca libertad de movimientos. Y otra vez se dan cita casi todos los jefes finales que habíamos visto con anterioridad, algunos de ellos, para complicar la tarea hasta lo indecible, en versión gemelier.



6. El último troyano

También muy al estilo del inevitable *Double Dragon*, la aventura acaba en un inexplicable templo pagano donde se venera a deidades de aspecto terrible. Hay torres con lanzadores de dinamita y un breve trayecto hasta llegar al enemigo final, el casi invencible Achilles. Ten paciencia y espera tu momento para atacar, no te dejes golpear (sus impactos son casi letales) y haz uso del salto.

Famicom/NES

Del mismo modo que sucedió con otras conversiones de arcade a la consola de Nintendo (la más notable, *Rygar*), *Trojan* adquirió un carácter aventurero en su paso a NES: nuevos power-ups, habitaciones escondidas y, de propina, una opción de lucha uno contra uno que, pese a sus limitaciones, resulta ser nada menos que el primer juego de este tipo de Capcom.

detener todos los proyectiles enemigos (o casi) y una poderosa espada de alcance más bien limitado. Es decir, que a diferencia de Sir Arthur, los comandos biónicos y otros héroes de la casa, nuestro protagonista no tiene armas arrojadizas a su favor, y tendrá que deshacerse de sus rivales acercándose peligrosamente a ellos, lo que le acerca más a un *beat'em up* de bofetadas como *Double Dragon* (o *Kung-Fu Master*, su referente más claro) que a juegos como *Golden Axe*, donde no había proyectiles, pero hachas, espadas, y *bizarrians* escupefuegos tenían un mayor radio de alcance.

[↓] El último enemigo del juego, el único final boss que no se repite en el desarrollo, es una auténtica pesadilla.

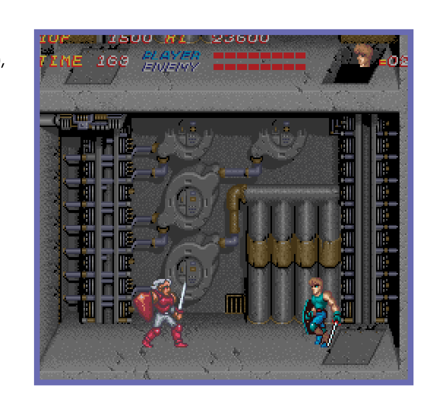


A diferencia de otros héroes de Capcom, en Trojan no hay armas arrojadizas, y tendrás que permitir que los enemigos se te acerquen.

Ese armamento característico da al juego un estilo al permanente borde del Game Over, lo que se acentúa con los terribles golpes que sacuden los enemigos: nuestro héroe tiene ocho puntos de energía a su disposición, pero lo habitual es que estos desciendan, con cada impacto, de tres en tres o de cuatro en cuatro. Sumemos a eso que en este juego no hay enemigos de relleno y tendremos ante nosotros un juego tan difícil como... bueno, casi como un futuro post-apocalíptico.

Aparte de su mecánica, *Trojan* es memorable por sus escenarios, que beben del futurismo primitivista inspirado en *Mad Max* tan de los ochenta, y permite plantear un porvenir sin rayos lásers ni naves espaciales. Como en tantas ficciones de la época, la Humanidad parece haber retrocedido a costumbres medievales, y aunque se conservan edificios que funcionan mediante electricidad, también hay templos y antorchas. Y duelos, sobre todo duelos a muerte.

Porque *Trojan* no es un juego, como el citado *Kung-Fu Master*, en el que hay que desembarazarse de docenas de enemigos y luego, al final de cada nivel, un jefe. En los tres primeros niveles de *Trojan* hay dos jefes por nivel, y las fases tienen un



Pasión por la conversión

La vida de Trojan es tan peligrosa que no llegó a reencarnarse demasiado en otros sistemas...







DOS
Aunque su ritmo frenético es casi injugable, esta versión de *Trojan* es relativamente respetuosa con el original y tiene unos interesantes y muy coloristas gráficos.

Spectrum
Un juego perdido, que no llegó a salir a la venta (igual que una versión de C64 de la que no hay ni pantallas), programado por Durell y de la que no existe versión jugable.

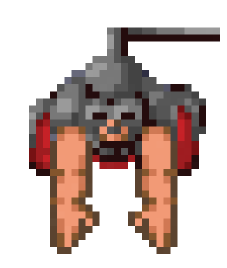
PlayStation 2/Xbox/PS3/Xbox 360
Port directo del arcade incluido en la colección *Capcom Classics Collection*, y con una jugosísima opción: asignar un botón de acción al salto, lo que permite controlar estos de forma mucho más precisa y satisfactoria que en la máquina original. Más tarde, en el Arcade Cabinet.



Trojan es duro, tosco, sin compasión y poco pulido. Precisamente por eso es uno de los clásicos ocultos de Capcom.

recorrido tan breve que prácticamente los jefes salen seguidos. Cada uno de estos enemigos súper poderosos tienen mecánicas de ataque propias, pero pueden ser vencidos con estrategias similares: mucho empleo del escudo (ojo con el hombre-tortuga Armadillon, capaz de arrebatártelo), prestar atención a los proyectiles aéreos en el caso de Goblin, y ataques con saltos y esquivas saltando hacia atrás. Muy a menudo, se trata de encontrar un hueco en la defensa de los enemigos y tener suerte, algo especialmente patente en el caso de Trojan (¿creías que tú te llamabas Trojan? nah...), que tiene escudo y espada, y del casi invencible Achilles final. Las tres últimas fases son casi una inacabable sucesión de los bosses previos, repartidos por los escenarios e igual de despiadados.

Todo ello está reflejado en pantalla con un acabado gráfico impecable: bien definidos, a medio camino entre el realismo musculoso que definiría la Capcom que estaba por venir, pero aún con esos encantadores rasgos medio anime propios de juegos previos. La compañía japonesa se encontraba en una fase de transición: clásicos monumentales como sus juegos de aviación de la Segunda Guerra Mundial, *Commando* o *Ghosts'n Goblins* habían exprimido una jugabilidad clásica pero sencillísima, de dos botones, escenarios rígidos y controles para muy cafeteros. Estaban apretando las tuercas a la placa Capcom Section Z y pronto llegaría la 68000, de donde saldrían unos pocos juegos estupendos, como *Bionic Commando*, *Tiger Road* y, cómo no, el primer *Street Fighter*, preámbulos de la auténtica edad dorada de Capcom en las recreativas. Es decir, la placa CPS y toda la ralea de coloristas obras maestras que identificamos con la casa a finales de década. Frente a todos ellos, *Trojan* se ve un poco vetusto y rígido, pero precisamente por ello (duro, sin compasión, poco pulido) es todo un clásico oculto de la casa. ■

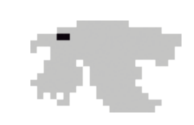




[↓] Los enemigos voladores lanzan bombas a discreción. Aprovecha las zonas de supersalto para alcanzarlos.









Compañía: **ULTIMATE Play the Game**

Desarrolladores: **Dave Thomas**
Bob Thomas

Plataforma: **Commodore 64**

Versión analizada: **Commodore 64**

Género: **Aventura de acción y plataformas**

Año: **1984**



J.C. Mayerick



The Staff of Karnath

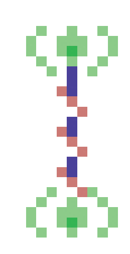
De cómo el éxito cosechado por Ultimate Play the Game con el maravilloso Knight Lore condicionó su esperado desembarco en Commodore 64

El secretismo que rodeaba a todo lo que tenía que ver con Ultimate Play the Game había provocado ya cierta ansiedad entre los usuarios de Commodore 64, que veían cómo en los primeros meses de 1984 la compañía británica contaba ya con varias obras maestras en el catálogo de juegos de ZX Spectrum, por ninguno en el de su ordenador. Todos se preguntaban qué sería capaz de hacer la compañía brintánica, creadores de joyas como *Underwurlde, Sabre Wulf* o el mismísimo *Knight Lore*, con el potente hardware americano.

La respuesta llegó a finales de 1984, de la mano de dos programadores externos al estudio, Dave y Bob Thomas, que habían sido capaces de convencer a los hermanos Stamper de que el juego que llevaban meses diseñando en su casa, tenía la calidad que se le suponía al primer lanzamiento de Ultimate para Commodore 64. Así nació *The Staff of Karnath*. Y tan seguro estaban los visionarios Stamper de su éxito, que antes de su lanzamiento ya le habían encargado a los hermanos Thomas toda una serie de juegos que más tarde sería conocida como la saga Pendragon.

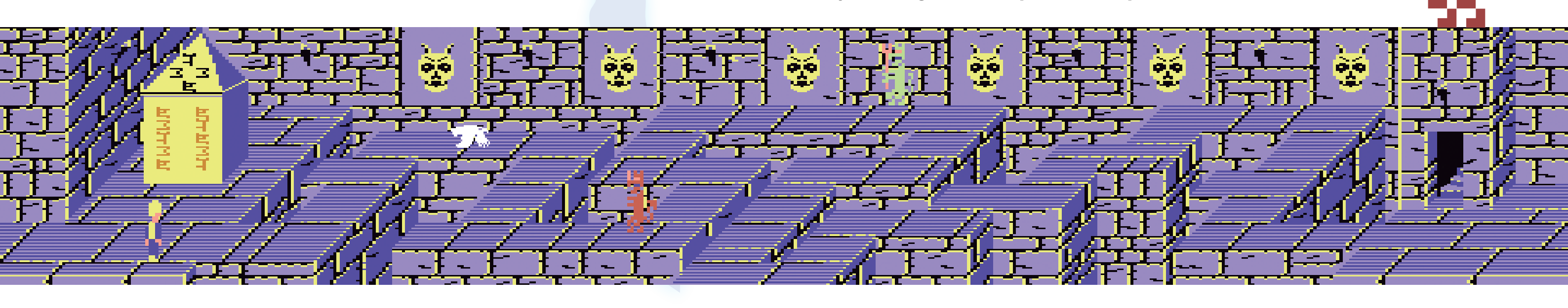
La recepción del juego fue buena, aunque no cumplió del todo con las expectativas creadas. Hay que recordar que hacía solo unos meses, Ultimate había asombrado al mundo con su primer juego isométrico, *Knight Lore* y todos esperaban una revolución parecida en Commodore 64. Y eso a pesar de que, gráficamente, *The Staff of Karnath* era un juego precioso, en perspectiva caballera (2D con profundidad), lleno de color, con un suave scroll lateral y animaciones muy fluidas gracias al soporte de sprites por hardware que le proporcionaba el chip MOS 6569 VIC-II al Commodore 64. Lo que no gustó sin duda fue la baja resolución del modo gráfico utilizado, que era el que dotaba de colorido a los juegos de esta plataforma, pero que quedaban algo desfasados al ser comparados con los detallados y monocromáticos gráficos del asombroso *Knight Lore*. Aún así consiguió muy buenas puntuaciones y, con los meses, los usuarios acabaron valorando en su justa media lo que en realidad era y siempre será un auténtico juegazo.

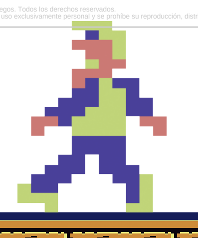
En cuanto al desarrollo, el objetivo consistía en reunir las 16 piezas de un pentáculo que debíamos depositar en el obelisco en el que se ocultaba el cetro de Karnath. Pero para tener alguna opción era imprescindible aprender a moverse por el mapa, memorizando las conexio-

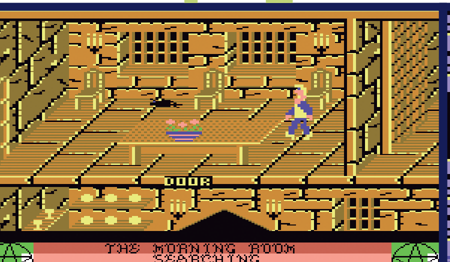


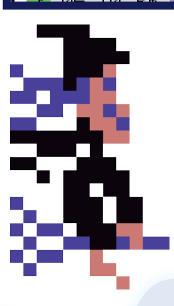
[↑] El Cetro de Karnath, anhelo de Sir Arthur Pendragon, en todo su esplendor.

[↘] Así era el laberinto que llevaba al obelisco en el que debíamos depositar las 16 piezas del pentáculo.



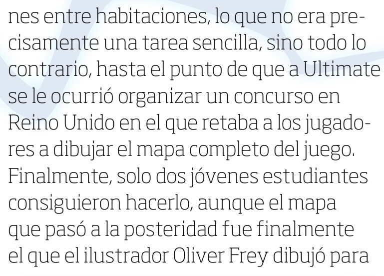






[↑] Decía Bob Thomas que al diseñar los gráficos de The Staff of Karnath tuvo en mente la idea de una casa de muñecas a la que podías asomarte para ver su interior. Con las limitaciones de entonces, lo consiguió.

[→] Cada enemigo respondía únicamente a uno de los 10 hechizos que Pendragon podía utilizar. Encontrarlos era básico.



nes entre habitaciones, lo que no era precisamente una tarea sencilla, sino todo lo contrario, hasta el punto de que a Ultimate se le ocurrió organizar un concurso en Reino Unido en el que retaba a los jugadores a dibujar el mapa completo del juego. Finalmente, solo dos jóvenes estudiantes consiguieron hacerlo, aunque el mapa que pasó a la posteridad fue finalmente el que el ilustrador Oliver Frey dibujó para



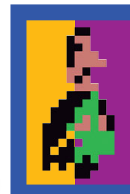
[↑] El cassette era el soporte en el que venían casi todos los juegos en los ochenta y no era precisamente rápido. ¡The Staff of Karnath tardaba 4 minutos y 20 segundos en cargar!

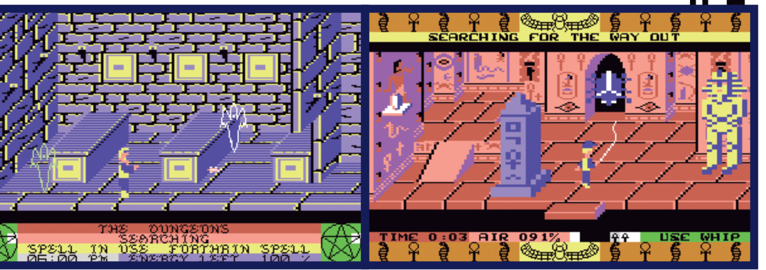
el número de mayo de 1985 de la revista ZZAP!64, basándose en el trabajo de estos dos chavales. El resultado lo podéis encontrar fácilmente googleando "staff of karnath map". Os recomiendo tenerlo a mano si decidís poneros en la piel de Sir Arthur Pendragon y buscar el poderoso cetro de Karnath que un malvado hechicero enterró en su castillo antes de morir y que, por cierto, contaba con el poder de destruir el mundo. Una versión muy resumida de la historia que os recomiendo googlear de nuevo ya que los argumentos eran, junto a las carátulas, los elementos que más ayudaban a crear un buen ambiente en sus juegos. Eso y la calidad de sus creaciones, que en este *The Staff of Karnath* alcanzó un nivel de brillantez altísimo que aún hoy nos sigue deslumbrando.

///La recepción del juego fue buena, aunque en un principio no cumplió del todo con las expectativas creadas///

[↓] **The Staff of Karnath (1984):** No fue el mejor de la serie pero sí el que abrió el camino con su ambientación, preciosos gráficos y un nivel técnico excepcional.

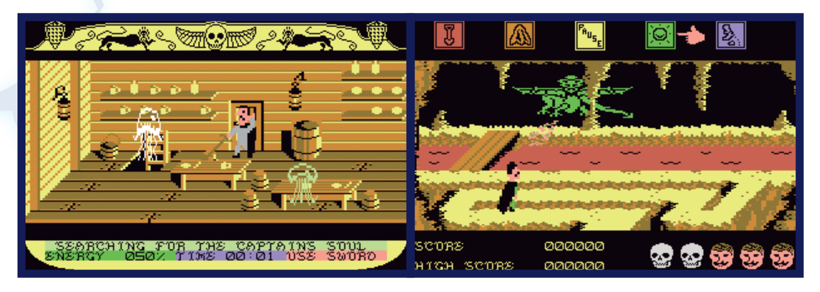
[↓] **Entombed (1985):** Quizá el mejor de toda la serie, con mejores gráficos, localizaciones más variadas y la introducción de originales puzles.





AVENTURAS Y DESVENTURAS DEL ARISTÓCRATA SIR ARTHUR PENDRAGON

El carismático personaje de Ultimate protagonizó cuatro aventuras con ambientaciones tan dispares como un castillo, un templo egipcio, un galeón pirata o una cueva maldita. El sistema de juego de todos ellos era muy parecido, aunque éste evolucionó hasta tal punto que Dragonskulle podría considerarse el precursor de las clásicas aventuras gráficas de Lucas Arts. Por cierto, según confesó su creador Dave Thomas, el nombre del protagonista lo tomó prestado del Príncipe Pendragon de Jack el Cazagigantes.



[↑] **Blackwyche (1985):** Caótico, con habitaciones muy parecidas en las que era difícil orientarse y repleto de sprites monocromáticos que empobrecían el resultado final.

[↑] **Dragonskulle (1986):** La interfaz gráfica cambió por completo y costaba reconocerlo como parte de la saga, pero técnicamente era bestial y su desarrollo mucho más profundo.

95 Gráficos
No era el juego filmation que esperaban los usuarios de C64, pero gráficamente era precioso y tenía unas animaciones y scrolls muy suaves y fluidos.

94 Audio
Aportó una nueva melodía inolvidable, como casi todos los juegos de Ultimate. En cuanto a los FX, eran variados, divertidos y... algo estridentes.

92 Duración
Si te conocías el mapa, podías completar el juego en apenas 25 minutos, pero para llegar a tal nivel de maestría, hacían falta semanas de juego.

98 Jugabilidad
Por su nivel técnico, jugar con él era una delicia y, aún siendo muy difícil, con perseverancia se podía acabar. Descubrir cada habitación era embriagador.

94 Total
El poso que Staff of Karnath dejó en los que vivimos aquella época es la muestra palpable de que, por encima de todo, es una pieza imprescindible en la historia de los videojuegos.

✔ El colorido de sus gráficos, algo inédito en aquellos años.
✔ La suavidad del scroll y el detalle de las animaciones.
✔ La melodía principal.
✔ La magnífica ambientación.
✔ La sencillez de control.

✘ La complejidad del mapa a veces resultaba desesperante.









Compañía: **JVC Musical Industries**

Desarrollador: **Victor Entertainment**

Plataforma: **Mega CD**

Versión analizada: **Mega CD**

Género: **Shoot'em-up**

Año: **1994**

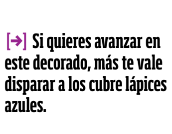
Keio Flying Squadron

El Dr. Pon, ha robado la llave del tesoro de la familia de Rami. Esta jovencita está dispuesta a lo que sea para recuperarlo, aunque para ello tenga que eliminar a todo el Imperio Mapache.

Raúl "The Punisher"

Al recordar los juegos de Mega CD, la mayoría de nosotros sólo rememora un buen puñado de despropósitos (más o menos jugables) en Full Motion Video, pero el accesorio de SEGA tuvo algunas maravillas exclusivas, que sin innovar técnicamente ofrecían jugabilidad y diversión a toneladas. *Keio Flying Squadron* es uno de esos juegazos, que a pesar de lanzarse en nuestro país, pasó desapercibido para usuarios y prensa especializada, y de hecho, su segunda parte, una amalgama de plataformas con mata marcianos para Saturn, sí tuvo la atención que se merecía en las páginas de la antigua Súper Juegos. Copiando la fórmula de *Parodius*, *Keio* es un shooter cachondo, que se constituye como el único representante de este subgénero en los dieciséis bits de SEGA. Tomando como partida la hilarante historia de Rami, descendiente de una raza de alienígenas, tendremos que recuperar una llave en poder del ser viviente más inteligente del planeta (un mapache llamado Dr. Pon). Así que sin pensarlo, nuestra heroína se enfunda un traje de conejo (vaya uno a saber porqué), y se sube a lomos de la mascota de la familia, el dragón Spot, con el que viajará por medio mundo para terminar con la hegemonía de los mapaches y cuanto bicho tierno puebla este planeta. Por suerte para nosotros, el aspecto visual y sonoro del juego está a la altura de tan disparatado argumento. Hordas de mapaches, osos panda, tiernos cachorros y los ejércitos ruso y estadounidense surcan el cielo con la sola misión de aniquilarnos, y de arrancarnos más de una carcajada. *Keio* es un tanto desigual gráficamente, pasando de fondos bastante simplones a otros más elaborados, pero todos demasiado serios para lo que estamos acostumbrados en otros juegos del estilo. Por suerte, esto queda compensado con creces gracias a los simpáticos enemigos y los descacharrantes jefes finales, quizás no tan memorables como los de la saga *Parodius*, pero repletos de detalles graciosos. Gatitos en tarros, perritos sobre alfom-





[→] Si quieres avanzar en este decorado, más te vale disparar a los cubre lápices azules.

[→→] Ya se sabe, uno compra robots gigantes en Ikea, y se desmontan con tres tiros locos.





[↑] El Dr. Pon, el único ser viviente con un coeficiente de Inteligencia de 1.400, ha robado la llave del Keio Flying Squadron.

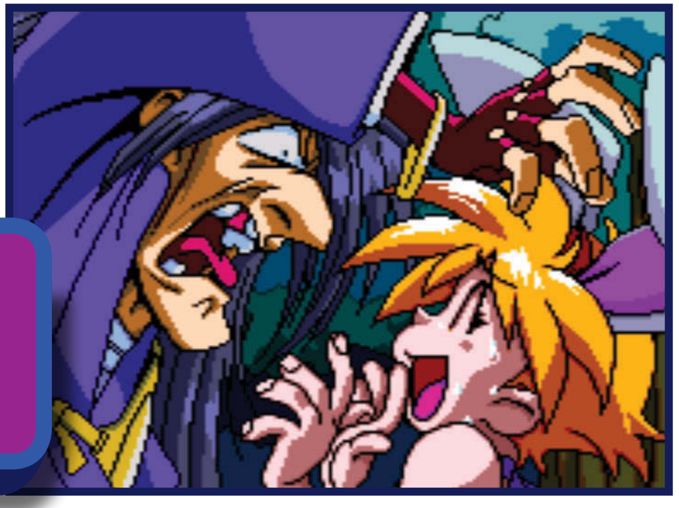
[↓] Con el Tío Sam a la cabeza, el ejército de EE.UU. quiere machacarnos a tiros.



[↑] El Hombre Pez, uno de los Siete Dioses de la Buena Fortuna, tiene muchos salmonetes bajo la manga.

RAMI, AL RESCATE

Mientras estaba de compras en el súper, nuestra joven heroína ha dejado sin vigilancia la llave que sus ancestros alienígenas habían confiado a la familia. Momento que aprovechan los secuaces del Dr. Pon para robar el valioso objeto. Después de una bronca épica de su abuelo, y de castigarla sin cenar. Rami, hambrienta, se sube a lomos de Spot, el dragón de la familia, y se dispone a enfrentarse al Dr. Pon, su ejército y sus secuaces, los "Siete Dioses de la Buena Fortuna". ¿Logrará Rami recuperar la llave? ¿Llegará a tiempo para la cena?



bras voladoras, dulces pandas y mapaches, muchos mapaches, montados en botes, controlando robots, armados con tirachinas... lo que sea con tal de detener a Rami y su dragón. Una niña, que por cierto también va armada hasta los dientes. Además de obtener los típicos iconos de armas al derrotar oleadas determinadas de enemigos, contamos con una pandilla de pequeños dragones que atacarán a los enemigos sin descanso. Pero para que estén disponibles, nosotros somos los que debemos dejar descansar un poco el botón de disparo, y mágicamente irán apareciendo los que hayamos recogido. No hay un buen "parody shooter", que no cuente con una banda sonora repleta de canciones alegres y divertidas, *Keio* no nos defrauda en este sentido, con un elenco de composiciones del maestro Tsukasa Tawada, muy pegadizas y que mantienen el tono dicharachero hasta el final del juego. Para redondear el conjunto visual, el shooter de JVC cuenta con unas tremendas animaciones a modo de intro y para dar paso a cada una de las

///Los enemigos de Keio Flying Squadron son tan tiernos, que dará pena borrarlos del mapa a tiro limpio///

fases, animaciones concebidas nada menos que por el Studio Pierrot, los creadores de *Naruto*, *Yu Yu Hakusho* o la serie anime de *Dragon Quest*. Lo curioso de estas es que combinan las tradicionales intros en Full Motion Video, que se ven bastante bien, y otras en forma de pantallas fijas animadas, a todo color, y que la verdad, quedan de maravilla. Ahogado en el mar de lanzamientos de FMV vídeo de Mega CD, y casi sin repercusión en nuestro país, *Keio Flying Squadron* es un señor mata marcianos y uno de los mejores juegos para el sistema, y por ende, uno de esos títulos, que si hoy en día queréis conseguir para vuestra colección, os va a salir por un ojo de la cara. La versión de EE.UU. se cotiza a partir de 500 dólares en eBay, todo un pastón sin duda.



[↑] Si en el menú del juego pulsamos la siguiente combinación de teclas: izquierda, izquierda, derecha, derecha, abajo, arriba, abajo y arriba, accederemos a Super Catch Game, un cachondo juego al estilo Game & Watch parecido a Kaboom!

80 

Gráficos
Las brillantes y divertidas animaciones de los jefes, contrastan con los fondos apagados, vacíos y faltos de detalles.

88

Sonido
Audio digital a la altura que una buena parodia se merece, cortesía del maestro Tsukasa Tawada, acompañado de unos buenos efectos sonoros.

87

Duración
Sin ser un juego tremendamente largo, casi una hora de duración para un shooter, no esta nada mal, y menos cuando es tan variado.

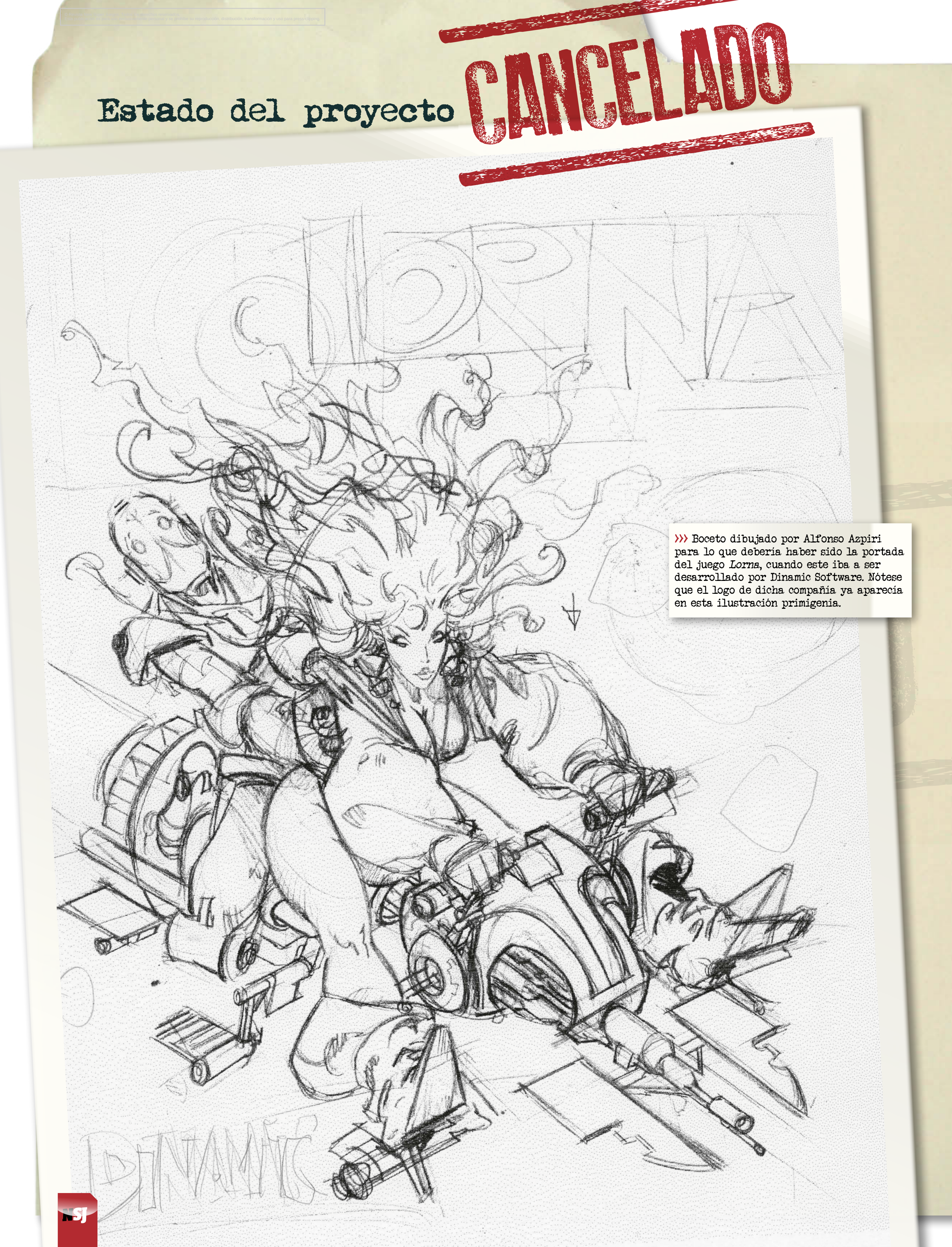
82

Jugabilidad
Responde perfectamente a los controles, incluso cuando la pantalla está llena de enemigos, sin ralentizaciones, pero sí algún parpadeo.

83 Total
A pesar de que hay mejores shooters en Mega CD, su temática paródica lo hace único en el soporte, y tiene suficientes virtudes como para que le dediquemos unas partidas.

✔ Los enemigos de final de fase son un cachondeo.
✔ Las secuencias de anime. a cargo del Studio Pierrot, son la bomba.

✘ El colorido resulta un poco pálido, predominando los colores oscuros.
✘ Las voces en la versión inglesa son un poco caseras.



››› Boceto dibujado por Alfonso Azpiri para lo que debería haber sido la portada del juego *Lorna*, cuando este iba a ser desarrollado por Dinamic Software. Nótese que el logo de dicha compañía ya aparecía en esta ilustración primigenia.

Adonías

Lorna, el juego de Dinamic Software que hizo Topo Soft

Enormes giros da la vida. Y en el intenso período existencial que se prolongó La Edad de Oro del Software Español, no hubo excepciones: títulos famosísimos que deberían haber sido creados por una compañía, fueron finalmente desarrollados por otra. Hoy en nuestra sección "juegos que pudieron ser", contaremos los secretos detrás de Lorna: el juego de Dinamic Software que nunca hizo Dinamic Sofware.

La fantástica historia que aquí contaremos comienza con una investigación... y una visita por esta derivada a la casa de los padres de Carlos Abril, autor de *Phantis* (Dinamic Software, 1987) y *PC Fútbol* (Dinamic Software, 1992) desde su primera hasta la séptima entrega (Dinamic Multimedia, 1998) hace varios años (¡mayo de 2012!), buscando información para un reportaje sobre *Phantis*. Un puñado de disquetes, insinuantes, tentadores, reclamando nuestra atención. La exhaustiva búsqueda de información gráfica útil y molona en estos disquetes (gracias mil como siempre, queridísimo amigo Jaime 'Alt' González, por el currazo que te diste en capturar todos los pantallazos) con un feliz hallazgo: un montón de datos visuales maravillosos sobre *Lorna*, el juego que iba a realizar Dinamic Software… Y que por una serie de circunstancias que aquí relataremos, terminó desarrollando Topo Soft.

Lorna: Génesis interruptus

Comienza contándonos el siempre genial ilustrador Alfonso Azpiri, creador para Dinamic Sofware de las portadas de *Camelot Warriors, Abu Simbel Profanation* o *Nonamed*, que «la proposición de hacer 'Lorna, el Videojuego', se la hice yo a los Ruiz, quienes estaban al frente de la compañía Dinamic. Que 'se podía hacer'. Lo captaron, y se interesaron». Todos los implicados en la concepción del que debería haber sido uno de los mejores títulos de Dinamic apostaron fuerte por *Lorna: el Videojuego*, comenzando por la propia Dinamic: recuerda Azpiri que «en la portada de *Mike Gunner* (Dinamic Software, 1988) había un anuncio en una de las paredes que ponía 'Lorna'».

Para Nacho 'Snatcho' Ruiz –uno de los hermanos fundadores (junto a Víctor y Pablo) de Dinamic Software, y creador de *Yenght* y *Mapsnatch* en 1984 o *Game Over* en 1987 para la citada compañía–, «Javier Cubedo [nota del redactor: uno de los grafistas y músicos más relevantes y laboriosos de Dinamic Software] fue el verdadera 'alma mater' del proyecto, junto con Alfonso Azpiri, claro está; él fue el productor y, por supuesto, grafista del juego. *Lorna* no se puede entender sin Javi, eso seguro. Sin Carlos tampoco, evidentemente. El proyecto debió pasar por un montón de etapas».

> ///"Un juego de Lorna, ahora, no veas cómo sería" (Alfonso Azpiri)///

Prosigue contándonos Alfonso Azpiri: «y empezamos a pensar en cómo podría o debería ser el juego. Yo tenía unas ideas muy concretas que quería hacer, y sobre todo y por encima de todas las cosas, en *Lorna: el Videojuego* quería 'la secuencia de la moto'».



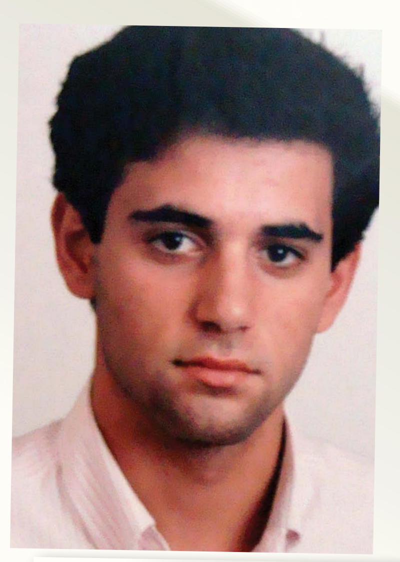


››› Disquetes de Carlos Abril, origen del presente reportaje; la morada plástica donde dormían un injustísimo sueño, maravillas gráficas por él creadas para juegos que existieron… o no: *Phantis*, el *Lorna* de Dinamic, *Nonamed II*… Sigh.

Lorna, el juego de Dinamic Software que hizo Topo Soft

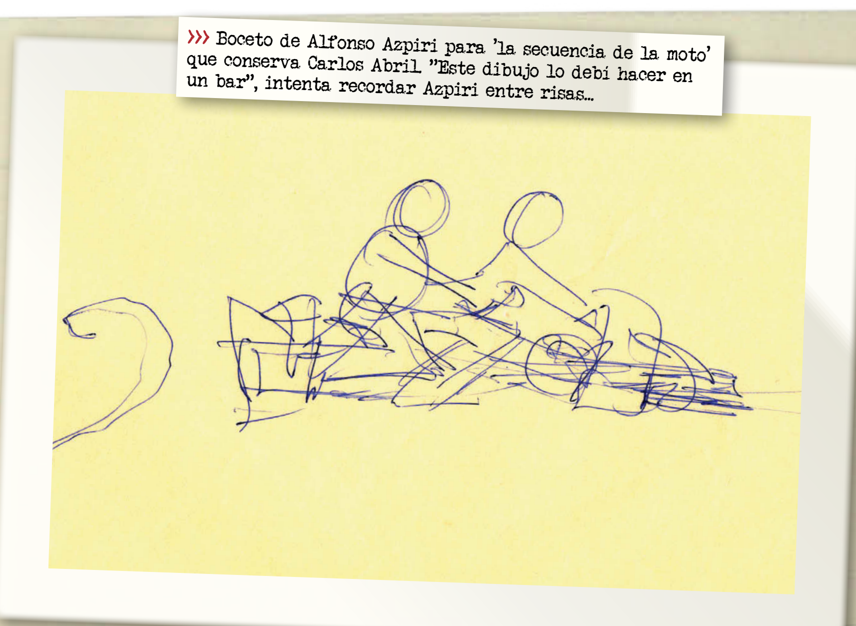
» Relata Carlos Abril, por su parte, que «una vez que salió *Phantis* en 1987, me compré un Commodore Amiga y empecé a programar rutinas de sprites, de sonido, pruebas de programas… Un día que fui a las oficinas de Dinamic Software en Torre España y le enseñé a Víctor Ruiz lo que había hecho, me dijo que el programador de *Lorna* lo había dejado, y era el segundo que lo dejaba... por motivos que desconozco. Me enseñó un taco de hojas llenos de dibujos de Azpiri con el personaje, enemigos, plantas, estructuras... A mí me hizo ilusión, y decidí decir que sí al proyecto».
«Primero comencé yo haciendo los gráficos» continúa contando Carlos. «pero un vecino que hacía muy buenos gráficos en Spectrum... se llamaba Íñigo, no sé su apellido y no hizo nada más en ningún juego… vino y al verlos me preguntó si los podría hacer él. Le dejé las hojas y vino con el personaje mucho mejor que el mío, así que me los daba en Spectrum en monocromo y yo los coloreaba en Amiga».
«Y en poco tiempo tuve unas cuantas

///"El juego se canceló muy al principio" (Carlos Abril)///



››› Carlos Abril, en su época dorada como creador de videojuegos ocho y dieciséisbiteros.

››› En el florido arbolaje de carteles luminosos que enlustraban la carátula de *Mike Gunner* (Dinamic Software, 1988), Alfonso Azpiri dejó caer una referencia a *Lorna*, sutil avance de un juego que Dinamic Software nunca llegó a publicar.



››› Boceto de Alfonso Azpiri para 'la secuencia de la moto' que conserva Carlos Abril. "Este dibujo lo debí hacer en un bar", intenta recordar Azpiri entre risas...

a CARLOS ABRIL PRODUCTION

COPYRIGHT 1988 DINAMIC SOFTWARE

››› "Bacaladas mías. Los 'logos', incluido el del dragón, eran cosas que yo hacía por puro vicio", explica Carlos Abril.

DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

///"De Azpiri tenía unos dibujos de línea en blanco y negro, y le ponía el color que consideraba"///

pantallas montadas con las piedras, y las plantas, y la zona del interior con estructuras de metal y el personaje moviéndose por la pantalla saltando, cayendo, disparando, pasando de pantalla...»

Carlos Abril tiene claro que al menos en ese momento, el proyecto avanzaba con paso firme: «cuando Azpiri lo vio, quedó impresionado y se le empezó a abrir la mente, y a decir que él no esperaba algo tan alucinante; que se podría hacer que Lorna entrara por puertas 'espaciales', y pasar a diferentes mundos, y un montón de ideas bastante interesantes pero bastante rompedoras con lo que ya había hecho». Al respecto, Azpiri recuerda de primeras que «se hizo la portada, una ilustración para anunciar el juego. Y ya sobre el juego en sí, yo quería que cuando Lorna fuera en moto, que todo el paisaje 'viniera' hacia Lorna... Pero aquello tenía bastantes dificultades para hacerse en esos momentos. Mi idea era 'que las cosas vinieran hacia tí, hacia el jugador. Un rollo 'más 3D': que la moto se moviera, subiera, bajara o entrara por los sitios... »

Metido en faena diseñadora, Carlos Abril aportó diversos elementos lúdicos de su propia cosecha: «había unas notas musicales que iban flotando por las pantallas y que Lorna tenía que recoger, y un enemigo que iba saltando a dos patas pero que de momento no hacía nada».

Sobre el proceso de creación de *Lorna*, Alfonso Azpiri recuerda que «se hicieron unas grabaciones con una chica; la novia entonces de Nacho, uno de los Ruiz. Se puso una especie de 'body', se movía, y se iba grabando el movimiento, yo creo en 8 mm, o Super-8... » Nacho Ruiz completa y da rotundo crédito a la validez de los recuerdos de Azpiri, asegurando que «sí, una de las cosas más curiosas y novedosas es que grabamos a María en vídeo para sacar todas las animaciones, ¡¡¡cuánto daño ha hecho después el motion capture!!! :):):):). María Fernández trabajaba en Dinamic como secretaria / secretaria de dirección / recepcionista. Por desgracia no tengo ningún material gráfico ni de vídeo del *Lorna*, y me parece brutal que apareciera todo esto que en el reportaje sobre el juego aparecerá... material seguramente súper-inédito».



››› "Esta 'Lorna' es la que yo hice, directamente en Amiga, antes de que mi vecino me trajese la que él hizo en Spectrum. La suya es mejor", reconoce Carlos Abril.



››› Cuenta Carlos Abril que "esta era 'la Lorna de Azpiri', hecha en Spectrum por mi vecino. El disparador creo que también, pero todavía no tenía un papel claro en el juego. Ten en cuenta que en aquel entonces trabajábamos con una idea y la íbamos desarrollando; no hacíamos un documento de diseño donde supiésemos todo el contenido y la estructura del juego".

Estado del proyecto CANCELADO

Lorna, el juego de Dinamic Software que hizo Topo Soft



››› "Dibujos de Azpiri hechos por mi vecino y coloreados por mí. Lo de 'Lorna' no, eso era alguna prueba que no me debió molar", comenta sobre los gráficos Carlos Abril.





››› Gráficos para el juego, que Carlos Abril realizó "partiendo de dibujos de Azpiri", según él mismo nos cuenta.

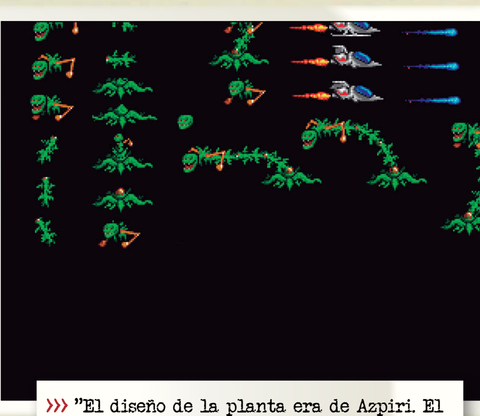
››› "La mayor parte de los gráficos me los hizo un vecino en Spectrum, y luego yo los coloreaba en Amiga", recuerda Carlos Abril.

///"Yo haría los gráficos, las animaciones y el programa"///

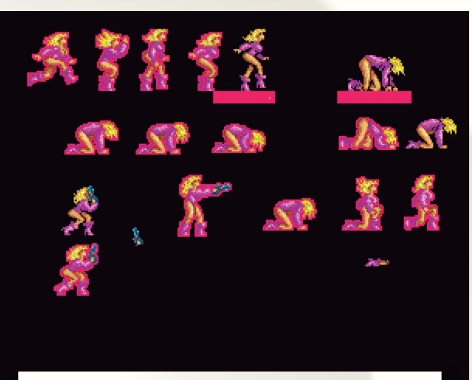
Continue: Yes/No

Se sincera Alfonso Azpiri: «a mí me venía de puta madre que se hiciera un juego de Lorna. Me habría interesado muchísimo… Los juegos se vendían por sus portadas; mucha gente me dice 'tenías que haber pedido más dinero por esas ilustraciones, te lo habrían dado'. Posiblemente. Pero para mí era un trabajo 'normal', un trabajo más. Nunca me planteé que al cabo de los años, yo iba a ser parte importante de aquella historia. Empecé vendiendo las portadas muy baratas. ¡Como no tenía fe en ello…! Bueno, 'baratas': la más barata eran 100.000 pesetas [risas]. Hasta que empecé a ver que aquello tenía un valor… Hace poco lo hablaba con Víctor Ruiz: ninguno nos figurábamos que aquello fuera a llegar tan lejos. Y fíjate, desde el principio, formamos parte importante de la historia del software español».

«El caso es que», prosigue abriendo su corazón y sincerándose Alfonso Azpiri, «en Erbe vieron que Dinamic, conmigo como portadista, estaba vendiendo de puta madre. Empecé a trabajar con Erbe… Y las relaciones con Dinamic se fueron enfriando. No sé si será porque empecé a trabajar con Erbe además de con ellos, o si cambiaron porque en ese momento les gustaba más Royo». [nota del redactor: habla de Luis Royo, quien hizo para Dinamic las contundentísimas portadas de *Game Over*, *Navy Moves* o *Hundra*, por citar solo tres, ejem, ilustrativos ejemplos). «No lo sé», medita Azpiri. «Imagino que no les haría mucha gracia que yo trabajara con Erbe, porque Erbe sacaba un montonazo de juegos… E hice más portadas con ellos, con Erbe, que con Dinamic».



››› "El diseño de la planta era de Azpiri. El diseño 'multiapiler' era mío, claro".



››› "Hice una animación de caída en la que Lorna terminaba de rodillas y luego se levantaba, era bastante chula y me pedían verla una y otra vez", recuerda Carlos Abril. "Dejó impresionado a Azpiri por las posibilidades que tenía el juego", añade.



››› "Estos también eran diseños de Azpiri. El monje de morado creo que no".

››› Bocetos de Carlos Abril, cargaditos de ideas para *Lorna: el Videojuego*.

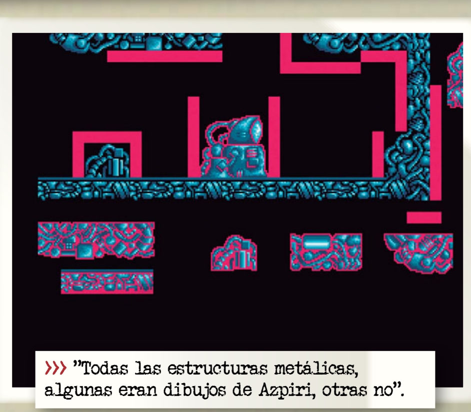
Continúa Carlos Abril contando que «Alfonso Azpiri quedó en hacerme dibujos con esas ideas, pero en aquel entonces a él le había salido el proyecto de Mot con El País y estaba siempre ocupado. Después de varias intentonas, volvimos a quedar pero no había podido trabajar en los dibujos». Confirma Azpiri la información que aporta Carlos Abril: «estaba liado con Mot, con Lorna, y con un montón de juegos. Fue una época horrible, tenía que 'cambiar los chip': tenía miedo de sacar un día a Mot en pelotas, y a Lorna con los cuernos», bromea Alfonso. «como decía, lo de las portadas para videojuegos era constante… Y con Dinamic hice un buen montón de portadas, pero con Erbe era terrible: cuatro o cinco portadas mensuales».
Buscando por fin razones que clarifiquen por qué Dinamic Software no publicó *Lorna*, Azpiri reflexiona en voz alta: «Creo que se dio un cúmulo de circunstancias para que aquello no se hiciera. Yo no veía en Dinamic mucho interés en el juego… y había muchas dificultades para hacer lo que yo quería hacer con *Lorna*. No lo veía muy claro. La idea de la moto, en la que todo avanzaba en 3D hacia ti, se conservó para el juego que luego sacó Topo. Date cuenta de una cosa: desde que yo empecé a trabajar en el juego ››



››› Miel lúdica sobre hojuelas pixeladas… Si este *Lorna* hubiera existido.



››› "No estoy seguro que fueran dibujos de Azpiri. Era para la fase de la moto".



››› "Todas las estructuras metálicas, algunas eran dibujos de Azpiri, otras no".

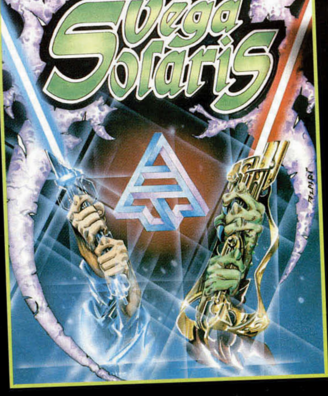
Estado del proyecto **CANCELADO**

Lorna,
el juego de Dinamic Software que hizo Topo Soft

››› Ilustración final para la portada de *Lorna*. Asegura Alfonso Azpiri que "tenía el boceto, ¡pero no recordaba que había terminado la portada!"

SE HACE IRRESISTIBLE

LORNA



F. MARTIN — SPECTRUM 48 K, +2 • AMSTRAD

En el deporte del Baloncesto, sólo 264 hombres de todo el mundo, pueden jugar en la NBA. Hoy, en 1986, por primera vez en la historia, un español será uno de ellos. Fernando Martin se consolida como una figura mundial y DINAMIC se une a la alegría de toda la afición, con este fantástico FERNANDO MARTIN BASKET MASTER. Nunca nadie llegó tan lejos.

GAME OVER — SPECTRUM 48 K, +2 • AMSTRAD

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de TERMINATORS, a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de ALFA CENTAURI. GAME OVER, dos mundos diferentes, más de 60K de gráficos, adictividad asegurada. GAME OVER, una video-aventura cargada de toda la acción del mejor arcade. GAME OVER, la ilusión de lo desconocido.

LORNA — SPECTRUM 48 K, +2

El comic más conocido del genial dibujante Alfonso Azpiri ha sido llevado del papel al ordenador por DINAMIC. Los personajes se mueven, actúan, corren, luchan por su vida. LORNA es una nueva concepción del software.

VEGA SOLARIS — SPECTRUM 48 K, +2

Un planeta recóndito es el escenario de un duelo entre dos seres totalmente distintos: un humano y un extraterrestre. Ambos quieren encontrar las piezas que conforman el símbolo de VEGA SOLARIS. Sólo uno podrá conseguirlo.

DUSTIN — SPECTRUM 48 K, +2

Un famoso ladrón de joyas y obras de arte ha sido capturado por la policía y se encuentra en la Prisión de Alta Seguridad WAD-RAS. Como todos los presos de todas las cárceles del mundo, su único objetivo consiste en buscar la forma de escapar. Ha sufrido mucho, ha meditado mucho, pero finalmente pensó un Plan de Fuga y, por supuesto, intentará conseguir ser libre.

AFTER WAR — SPECTRUM 48 K, +2 • AMSTRAD

Imagina el planeta Tierra sumido en la radioactividad. Imagina hordas de mutantes luchando a muerte por conseguir alimentos. Imagina las bandas de asesinos recorriendo ciudades dormidas, multitud de conversores gamma acechando en las esquinas. Un mundo donde vida y muerte se suceden como una danza macabra.



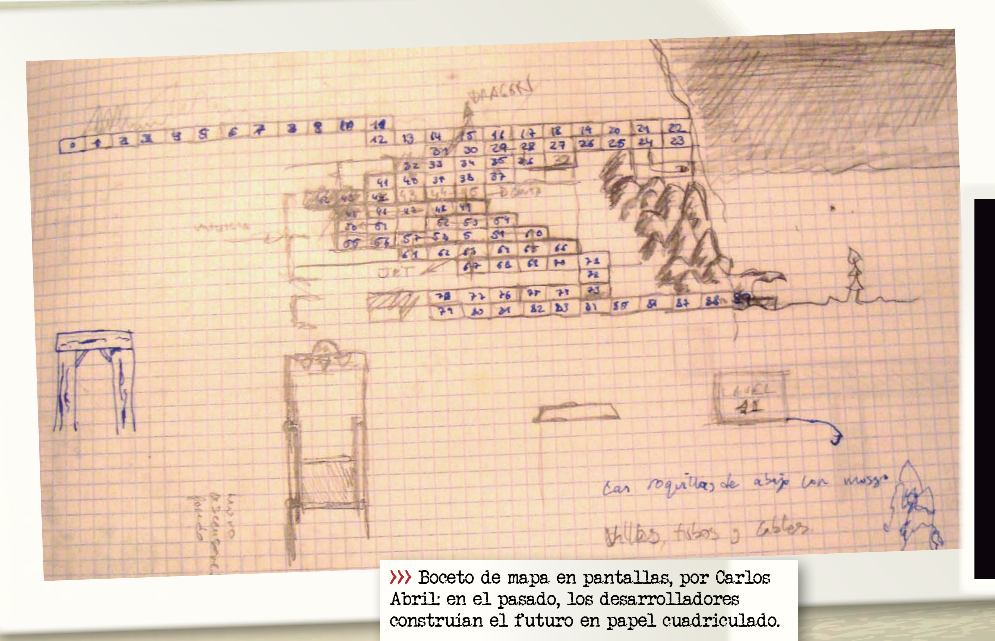
DINAMIC SOFTWARE. PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID 29-1 • 28008 MADRID • TELEFONO (91) 248 78 87 • TELEX: 47008 TRNX-E

››› La ilustración de Alfonso Azpiri para *Lorna* se utilizó para promocionar el juego en el número 104 de la revista MicroHobby (puesto a la venta del 25 de noviembre al 1 de diciembre de 1986). *Lorna* nunca fue publicado... por Dinamic Software.

con Dinamic, hasta que se hizo con Topo, el software había cambiado un montón: ya se podían hacer cosas que antes no se podían hacer. Cuando finalmente *Lorna* se hizo con Erbe, ya llevaba tiempo trabajando en el juego con Dinamic. Quizá en aquellos primeros momentos hubiera dificultad en hacer eso así. Entre eso, y que mi relación con Dinamic era un poco más fría... Todas esas cosas influyeron en que *Lorna* no se hiciera con Dinamic».

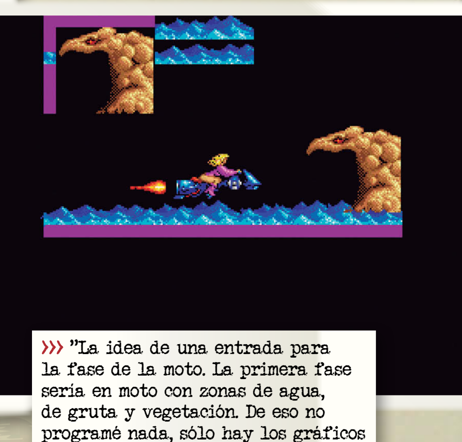
Concluye Azpiri: «pasó algún año, yo estaba trabajando con Erbe, el tema con Dinamic no prosperaba... Y se lo ofrecí a Erbe para que el juego se hiciera con Topo». Carlos Abril aporta más información y su opinión al respecto: «como Azpiri estaba tan ocupado, el proyecto se paralizó un poco, y lo que yo hacía lo hacía con mis medios, haciendo el juego que podía.

En aquel entonces, el royalty que Dinamic nos pagaba a los 'freelance' era un 30% de las ventas del juego. Pero con *Lorna* la división era un 15% para Azpiri, y un 15% para mí. Llegó un momento en que me



>>> Boceto de mapa en pantallas, por Carlos Abril: en el pasado, los desarrolladores construían el futuro en papel cuadriculado.

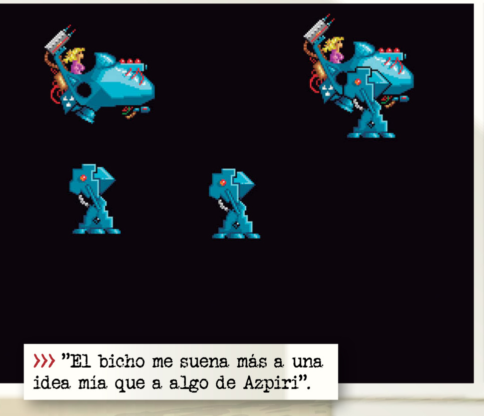
///"Azpiri se enfadó y se lo llevó a Topo"///



>>> "La idea de una entrada para la fase de la moto. La primera fase sería en moto con zonas de agua, de gruta y vegetación. De eso no programé nada, sólo hay los gráficos de las pantallas", recuerda Carlos.



>>> "Las notas musicales de las que hablaba, son esas burbujitas que van como flotando con una nota musical dentro", aclara Carlos Abril.



>>> "El bicho me suena más a una idea mía que a algo de Azpiri".



>>> "que recuerde; los de arriba eran dibujos de Azpiri, pero el bicharraco gris era una idea mía". La memoria es volátil cuando han pasado 30 años...

///"En aquella época estaba muy viciado con el dibujante Rodney Matthews, hay ideas que me suenan a él" (Carlos Abril)///

cansé de esperar y además me di cuenta que el juego que estaba haciendo era un juego en que si cambiaba al personaje por un 'space marine' y cambiaba los gráficos que provenían de los dibujos de Azpiri, porque cada vez había más que yo estaba haciendo de forma original, el juego iba a ser más atractivo; y además, no tenía que compartir el royalty con alguien que realmente no podía participar, por falta de tiempo, en el desarrollo. Así que un día le comenté el problema a Pablo Ruiz y me dijo que no me preocupara, que estaba de acuerdo conmigo porque, además, Lorna fuera de España era prácticamente desconocido y que él se ocupaba, que ya no hacía falta que siguiese con el proyecto. También, en aquel entonces, es cuando Azpiri empezó a hacer las portadas de Topo y eso no gustó en Dinamic. Y Víctor me dijo que él prefería que usase todo lo que había desarrollado en Amiga para hacer la versión de *Navy Moves* que mi hermano Nacho estaba terminando para otros ordenadores, que era lo que ellos necesitaban. Debieron hablar con Azpiri y le dijeron que no continuaba con el proyecto, y Azpiri se enfadó y se lo llevó a Topo. Y yo me puse a hacer la versión de Amiga de *Navy Moves*». Terminamos preguntando a Carlos Abril si llegó a ver o jugar 'el *Lorna* de Topo', y si así fue, qué le pareció. Su respuesta: «no lo llegué a jugar. Vi algunas capturas. Me pareció un personaje muy grande para la pantalla».



>>> De izquierda a derecha: Adonías, Alfonso Azpiri y Carlos Abril


NEW SÚPER JUEGOS Retro
¡SÚPER EXCLUSIVA!
LORNA, EL JUEGO QUE DINAMIC SOFTWARE JAMÁS PUBLICÓ
TOKI
Mono sapiens princesa busca
GOLDEN AXE
DRAGONES Y MAMPORROS
IN THE HUNT
20.000 píxeles de viaje submarino
PALEOPORTÁTILES: DE AUTO RACE A GAME POCKET COMPUTER
GAME POCKET COMPUTER